



TUGAS AKHIR - KI091391

**IBUKREATIF: PENGEMBANGAN MODUL
UNTUK MENJAGA KEBERLANJUTAN KONTEN
DAN POPULASI ANGGOTA PADA FACEBOOK
APPS**

MUHAMMAD RIZAL ARIFIN
NRP 5109 100 012

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Siti Rochimah, M.T.
Abdul Munif, S.Kom., M.Sc.

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2014



FINAL PROJECT - KI091391

IBUKREATIF: MODULE DEVELOPMENT FOR MAINTAINING CONTENT SUSTAINABILITY AND POPULATION MEMBER ON FACEBOOK APPS

MUHAMMAD RIZAL ARIFIN
NRP 5109 100 012

Advisor

Dr. Ir. Siti Rochimah, M.T.
Abdul Munif, S.Kom., M.Sc.

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2014

LEMBAR PENGESAHAN

IBUKREATIF: PENGEMBANGAN MODUL UNTUK MENJAGA KEBERLANJUTAN KONTEN DAN POPULASI ANGGOTA PADA FACEBOOK APPS

TUGAS AKHIR

Diajukan guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Bidang Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Program Studi S-1 Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

MUHAMMAD RIZAL ARIFIN

NRP : 5109 100 012

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

Dr. Ir. Siti Rochimah, M.T.

NIP: 1968100 2199403 2 001

Abdul Munif, S.Kom., M.Sc.

NIP: 051 100 1144



(pembimbing I)

(pembimbing II)

**SURABAYA
JANUARI 2014**

IBUKREATIF: PENGEMBANGAN MODUL UNTUK MENJAGA KEBERLANJUTAN KONTEN DAN POPULASI ANGGOTA PADA FACEBOOK APPS

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizal Arifin
NRP : 5109 100 012
Jurusan : Teknik Informatika FTIf-ITS
Dosen Pembimbing I : Dr. Ir. Siti Rochimah, M.T.
Dosen Pembimbing II : Abdul Munif, S.Kom., M.Sc.

ABSTRAK

Facebook Apps IbuKreatif adalah sebuah aplikasi yang berjalan di atas Facebook fgyang digunakan oleh para ibu rumah tangga untuk saling berbagi pengetahuan dan media pembelajaran non formal.

Tugas Akhir ini mengembangkan suatu fitur/ modul di dalam aplikasi Facebook IbuKreatif. Pengembangan fitur tersebut berfungsi untuk menjaga keberlangsungan konten dan populasi. Di dalamnya terdapat fitur event berhadiah yang menuntun anggota untuk melakukan acuan aktivitas yang akan memicu adanya penghargaan-penghargaan atas tercapainya target tertentu. Sehingga lalu lintas kegiatan dalam aplikasi tetap terjaga dan update konten terus berlangsung. Serta dikembangkan pula fitur iklan untuk menarik minat anggota dalam mempromosikan produknya.

Hasil pengujian diukur dari survei yang diambil dari pengguna aplikasi. Sedangkan pengujian yang telah dilakukan lebih ditekankan pada fungsionalitas fitur-fitur tersebut sebagai acuan penjagaan keberlanjutan konten dan populasi pada aplikasi IbuKreatif.

Kata kunci : Facebook, Ibu Rumah Tangga, Konten, Penghargaan, Populasi.

IBUKREATIF: MODULE DEVELOPMENT FOR MAINTAINING CONTENT SUSTAINABILITY AND POPULATION MEMBER ON FACEBOOK APPS

Student Name : Muhammad Rizal Arifin
NRP : 5109 100 012
Major : Teknik Informatika FTIf-ITS
Advisor I : Dr. Ir. Siti Rochimah, M.T.
Advisor II : Abdul Munif, S.Kom., M.Sc.

ABSTRACT

IbuKreatif is an application that runs above Facebook using Facebook Apps feature. Used by housewives for sharing knowledge and non-formal learning media

These final projects develop a module inside Facebook Apps IbuKreatif. Development of these features serves to maintain the sustainability of user population and content. Which included feature event with prizes that lead members to do some activity inside this Apps and also there is a feature to trigger user by the achievement of certain rewards. So traffic of activity in this application is well maintained and updated. We also developed advertising features to attract members to promote their products.

Testing results measured from a survey taken from user. While testing more emphasis on the functionality of those features to surveillance sustainability of user population and content in IbuKreatif Apps.

Keyword : Content, Facebook, Housewife, Population, Reward

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul:

“IbuKreatif: Pengembangan Modul untuk Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi Anggota pada Facebook Apps.”

Melalui lembar ini, penulis hanya ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Ayah dan Ibu serta saudara-saudara kandung yang selalu memberikan dukungan penuh untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Siti Rochimah dan Bapak Abdul Munif selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Isye Ariesanti selaku dosen wali yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan motivasi selama masa perkuliahan
4. Bapak Ibu dosen Jurusan Teknik Informatika ITS yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan yang tak ternilai harganya bagi penulis.
5. Teman-teman Tim IbuKreatif yang selalu memberikan dukungan, saran dan masukan terhadap pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman administrator Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak yang selalu meramaikan suasana di setiap hari nya ketika penulis menyusun Tugas Akhir ini.
7. Seluruh staf dan karyawan FTIf ITS yang banyak memberikan kelancaran administrasi akademik kepada penulis.

8. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah atas saran, masukan dan, dukungan terhadap pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman GlossyHeroes yang telah memberikan dukungan semasa pengerjaan Tugas Akhir ini
10. Serta pihak-pihak lain yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Bagaimanapun juga penulis telah berusaha sebaik-baiknya dalam menyusun Tugas Akhir ini, namun penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan, kesalahan maupun kelalaian yang telah penulis lakukan. Kritik dan saran yang membangun dapat disampaikan sebagai bahan perbaikan selanjutnya.

Surabaya, Januari 2014

Muhamad Rizal
Arifin

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	3
1.3. Rumusan Permasalahan	3
1.4. Batasan Permasalahan	3
1.5. Metodologi	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Jejaring Sosial	7
2.2. Facebook	7
2.2.1 <i>Graph API</i>	9
2.2.2 <i>Facebook Query Language</i>	10
2.3. Web 2.0	10
2.4. Promosi Aplikasi Facebook	10
2.4.1. Aturan Promosi Untuk Facebook	11
2.4.2. Persiapan Promosi Aplikasi Facebook	11
2.5. Menjaga Keberlanjutan Aplikasi Online	12
2.5.1. Sistem Penghargaan	13
2.5.2. <i>Update Informasi (Notifikasi)</i>	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1. Analisis	17
3.1.1. Domain Permasalahan	17
3.1.2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak	18

3.1.3.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.1.4.	Analisa Pemangku Kebijakan	21
3.1.5.	Diagram Kasus Penggunaan	21
3.2.	Tahap Perancangan	27
3.2.1.	Perancangan Data.....	27
3.2.2.	Perancangan Proses Aplikasi	32
3.2.3.	Perancangan Antarmuka Grafis	41
BAB IV IMPLEMENTASI		45
4.1.	Lingkungan Implementasi.....	45
4.2.	Implementasi Pengaturan Event.....	45
4.3.	Implementasi Pemberian Penghargaan	45
4.4.	Implementasi Pembuatan Iklan	46
4.5.	Implementasi Promosi Lewat Pesan	46
4.6.	Implementasi Pengiriman Video Bulanan	46
4.7.	Implementasi Mengisi Testimoni.....	46
4.8.	Implementasi Melakukan Permintaan Konten	46
BAB V PENGUJIAN DAN EVALUASI.....		47
5.1	Pengujian Fungsionalitas	47
5.1.1	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	47
5.2	Dasar Pengujian	48
5.3	Skenario Pengujian	48
5.3.1.	Pengujian Fungsional	48
5.3.2	Pengujian Subjektif	67
5.3.2.4.	Daftar Penguji Modul Pengukuran Level Kreativitas	69
5.3	Evaluasi.....	71
5.3.1	Evaluasi Pengujian Fungsionalitas.....	71
5.3.2	Evaluasi Pengujian Subjektif	72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		73
6.1	Kesimpulan	73

6.2.Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN A – ANALISIS.....	77
LAMPIRAN B – PERANCANGAN	79
LAMPIRAN C – IMPLEMENTASI	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aktor dalam Kasus Penggunaan	21
Tabel 3.2 Deskripsi Kasus Penggunaan	22
Tabel 3.3 Skenario Kasus Penggunaan: Manajemen Event...	23
Tabel 3.4 Skenario Kasus Penggunaan: Melakukan Permintaan Konten.....	23
Tabel 3.5 Skenario Kasus Penggunaan: Membuat Iklan	25
Tabel 3.6 Skenario Kasus Pengguna: Memberi Testimoni	26
Tabel 3.7 Skenario Kasus Pengguna: Melihat Pencapaian Pengguna.....	26
Tabel 3.8 Penjelasan Tabel mdl_iklan	27
Tabel 3.9 Penjelasan Tabel mdl_cron_event	28
Tabel 3.10 Penjelasan Tabel mdl_notif_event	29
Tabel 3.11 Penjelasan Tabel mdl_request.....	29
Tabel 3.12 Penjelasan Tabel mdl_user	29
Tabel 3.13 Penjelasan Tabel mdl_reward	32
Tabel 3.14 Jenis Penghargaan.....	37
Tabel 5.1 Spesifikasi Lingkungan Uji Coba Perangkat Lunak	47
Tabel 5.2 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengunggah Konten.....	48
Tabel 5.3 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengundang Teman	52
Tabel 5.4 Pengujian Pemberian Penghargaan berbagi Konten.....	54
Tabel 5.5 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Pengguna(1)	57
Tabel 5.6 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Pengguna(2)	60
Tabel 5.7 Pengujian Mencatat Poin Menilai Isi Konten	63
Tabel 5.8 Pengujian Pengiriman Email Video Bulanan.....	66
Tabel 5.9 Spesifikasi Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak oleh Penguji	67

Tabel 5.10 Daftar Penguji Modul Pengukuran Level	
Kreativitas	69
Tabel 5.11 Penilaian Kegunaan Modul Menjaga Keberlanjutan	
Konten dan Populasi	70
Tabel 5.12 Daftar Saran Modul Menjaga Keberlanjutan	
Konten dan Populasi	70
Tabel 5.13 Evaluasi Pengujian Fungsionalitas	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Blok Diagram Aplikasi IbuKreatif	2
Gambar 2.1 Penggunaan Facebook di Berbagai Usia	8
Gambar 3.1 Arsitektur Modul Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi pada Aplikasi IbuKreatif	19
Gambar 3.2 Proses Memasukkan <i>Event</i> (Kiri).....	33
Gambar 3.3 Proses Melakukan Permintaan Konten (Kanan)	33
Gambar 3.4 Proses Membuat Iklan (Kiri).....	35
Gambar 3.5 Proses Mengisi Testimoni (Kanan)	35
Gambar 3.6 Proses Mengirim Pesan Promosi (Kiri).....	36
Gambar 3.7 Proses Pengiriman Video Bulanan (Kanan).....	36
Gambar 3.8 Proses Pemberian Penghargaan.....	40
Gambar 3.9 Rancang Antarmuka Halaman Testimoni	41
Gambar 3.10 Rancang Antarmuka Halaman Ketentuan <i>Event</i>	42
Gambar 3.11 Rancang Antarmuka Halaman Membuat <i>Event</i>	43
Gambar 3.12 Rancang Antarmuka Halaman Permintaan Konten.....	43
Gambar 3.13 Rancang Antarmuka Halaman Pencapaian <i>User</i>	44
Gambar 5.1 Proses Pilih Menu Mengunggah Video.....	49
Gambar 5.2 Proses Mengisi Kolom Unggah Video.....	50
Gambar 5.3 Pengunggahan Video	50
Gambar 5.4 Proses Berbagai ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan	51
Gambar 5.5 Proses Melihat Pencapaian Unggah Konten	51
Gambar 5.6 Proses Pilih Menu Invite Friend.....	52
Gambar 5.7 Proses Memilih Teman untuk Diundang.....	53
Gambar 5.8 Proses Berbagai Ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan	53
Gambar 5.9 Proses Melihat Pencapaian Undang Teman	54
Gambar 5.10 Proses Menekan Tombol Berbagai Konten	55

Gambar 5.9 Proses Pengisian Kolom Berbagi Konten	56
Gambar 5.12 Proses Berbagi Ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan	56
Gambar 5.13 Proses Melihat Pencapaian Berbagi Konten	57
Gambar 5.14 Proses Pengguna Telah Mencapai Level Gema	58
Gambar 5.15 Proses Pesan Terkirim Pada Teman Facebook Pengguna.....	59
Gambar 5.16 Proses Pendaftaran Teman Facebook Pengguna.....	59
Gambar 5.17 Proses Teman Facebook Pengguna Telah Terdaftar.....	60
Gambar 5.18 Proses Pengguna Telah Mencapai Level Gemar.....	61
Gambar 5.19 Proses Pesan Terkirim Pada Teman Facebook Pengguna.....	62
Gambar 5.20 Proses Pendaftaran Teman Facebook Pengguna.....	62
Gambar 5.21 Proses Teman Facebook Pengguna Telah Terdaftar.....	63
Gambar 5.22 Proses Memasukkan <i>Event</i> Detil.....	64
Gambar 5.23 Tampilan <i>Event</i> Mingguan di Halaman Home.	64
Gambar 5.24 Tampilan <i>Event</i> Mingguan di Halaman <i>Event</i> .	65
Gambar 5.25 Tampilan Pesan Melalui <i>Email</i>	66

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai garis besar Tugas Akhir yang meliputi latar belakang, tujuan, rumusan permasalahan, batasan permasalahan, metodologi pembuatan Tugas Akhir, dan sistematika penulisan.

1.1. Latar Belakang

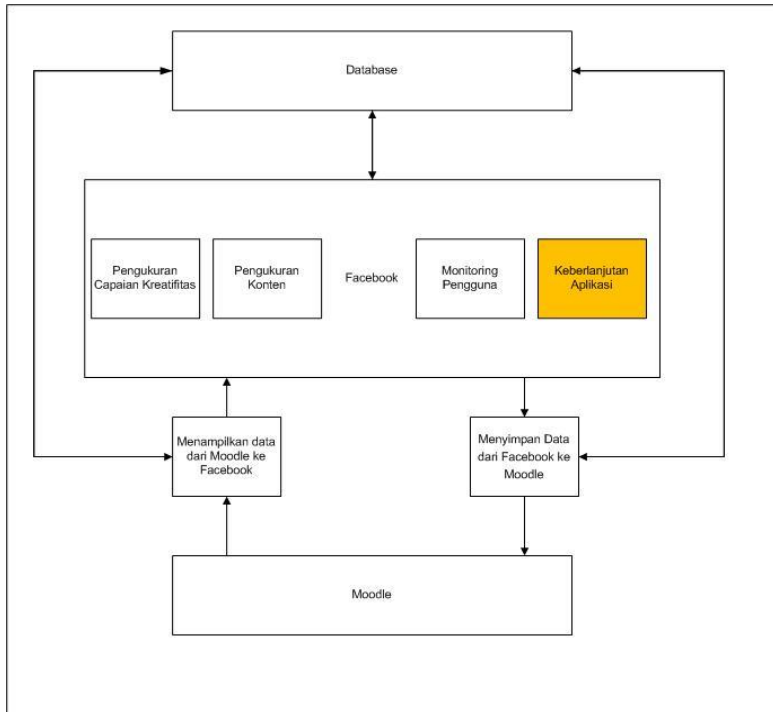
Perkembangan teknologi telah banyak menciptakan terobosan baru dalam bidang informasi dan komunikasi tidak terkecuali di dunia rumah tangga maupun dunia usaha. Masyarakat kalangan ibu-ibu rumah tangga banyak beraktivitas dengan aplikasi komunikasi perangkat bergerak dan teknologi internet untuk mendukung kegiatan sehari-hari. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan informasi yang cepat dan juga banyaknya informasi terbaru yang bisa didapatkan melalui media aplikasi komunikasi perangkat bergerak dan web.

Jaringan sosial didefinisikan sebagai suatu layanan berbasis web yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun suatu profil tentang dirinya sendiri, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu anggota dengan anggota lainnya dalam sistem yang disediakan, dimana masing-masing situs jejaring sosial memiliki ciri khas dan sistem yang berbeda-beda [1].

Pengembangan aplikasi ini ditujukan untuk sebuah Apps pada Facebook. Facebook sudah merupakan sesuatu yang dimiliki oleh hampir seluruh kalangan masyarakat. Facebook juga telah menjadi sarana bagi semua orang untuk mengembangkan ide, berkreaitivitas, atau untuk sekedar bercengkrama dengan teman.

Dalam perjalanan umur situs web semakin lama beroperasi maka semakin situs web itu butuh peremajaan dan pemeliharaan agar keberlanjutan situs web itu tetap terjaga.

Di dalam Tugas Akhir ini dijabarkan beberapa cara untuk menjaga agar keberlangsungan situs web tetap terjaga.



Gambar 1.1 Blok Diagram Aplikasi IbuKreatif

Pada aplikasi IbuKreatif ini, pengerjaan dibagi menjadi beberapa modul kecil, dimana terdapat enam buah modul yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan aplikasi ini. Menjaga keberlanjutan konten dan populasi merupakan topik yang dikembangkan pada Tugas Akhir ini. Blok diagram aplikasi IbuKreatif bisa dilihat pada Gambar 1.1.

1.2. Tujuan

Tujuan dari disusunnya Tugas Akhir ini dapat dituliskan sebagai berikut.

1. Membuat fitur Facebook Apps yang dapat menarik anggota baru dan tetap mempertahankan anggota lama.
2. Membuat fitur Facebook Apps yang membantu dan menjaga keberlanjutan sebuah website dengan cara penindaklanjutan konten dari anggota baru maupun lama untuk terus *update*.
3. Bagaimana cara membuat sebuah modul yang bisa memberikan penghargaan kepada pengguna.

1.3. Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang akan diangkat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membangun kepercayaan anggota lama agar tetap aktif dan mencari anggota baru untuk bergabung.
2. Bagaimana cara membuat sebuah Facebook Apps agar anggota yang baru tertarik untuk menunggah konten yang mereka buat.

1.4. Batasan Permasalahan

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini masalah yang timbul di atas dibatasi hal-hal berikut ini.

1. Modul ini hanya bias diimplementasikan dalam Apps jejaring social Facebook.
2. Keterbatasan pengembangan Modul pada Facebook Apps yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Pengguna aplikasi ini adalah seluruh masyarakat dengan focus utama kepada ibu-ibu rumah tangga.
4. Kebijakan dari Facebook sebagai landasan pembuatan Apps dan keterbatasan privasi dari pengguna.

1.5. Metodologi

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut ini.

1. Analisis kebutuhan dan studi literatur

Mengumpulkan dan menggali informasi dan literatur yang diperlukan dalam proses perancangan dan implementasi sistem yang akan dibangun. Literatur yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. pengembangan modul ibuKreatif menggunakan bahasa pemrograman PHP;
- b. teknik pemrograman pada Facebook Apps menggunakan API Facebook;
- c. bagaimana cara mempromosikan Facebook Apps; dan
- d. cara merangkul pengguna agar aktif melakukan aktivitas pada Facebook Apps.

2. Perancangan sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa awal dan mendefinisikan kebutuhan sistem untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi. Dari proses tersebut selanjutnya dirumuskan rancangan sistem yang dapat memberi pemecahan masalah tersebut. Langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- a. analisis aktor yang terlibat didalam sistem;
- b. perancangan diagram kasus penggunaan, yang merupakan analisis kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun;
- c. analisis kebutuhan non fungsional;
- d. perancangan sistem ibuKreatif; dan
- e. perancangan aplikasi.

3. Pembuatan (implementasi)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan perangkat lunak yang merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat

sebelumnya.

Perincian tahap ini adalah sebagai berikut.

- a. implementasi fitur-fitur Facebook ke dalam aplikasi IbuKreatif;
- b. implementasi pengukuran tingkat kreativitas ibu-ibu rumah tangga.

4. Pengujian dan evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak menggunakan skenario yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengujian dan evaluasi perangkat dilakukan untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika ada kekurangan.

5. Penyusunan buku Tugas Akhir

Pada tahap ini melakukan pendokumentasian dan laporan dari seluruh konsep, dasar teori, implementasi, proses yang telah dilakukan, dan hasil-hasil yang telah didapatkan selama pengerjaan Tugas Akhir. Buku Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana modul aplikasi bekerja dan diharapkan dapat berguna untuk pembaca yang tertarik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

1.6. Sistematika Penulisan

Pendokumentasian dan laporan dari seluruh konsep, dasar teori, implementasi, proses yang telah dilakukan, dan hasil-hasil yang telah didapatkan selama pengerjaan Tugas Akhir. Buku Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari pengerjaan Tugas Akhir ini dan diharapkan dapat berguna untuk pembaca yang tertarik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

Secara garis besar, buku Tugas Akhir terdiri atas beberapa bagian seperti berikut ini.

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, tujuan dan manfaat pembuatan Tugas Akhir, permasalahan, batasan masalah, metodologi yang digunakan, dan sistematika penyusunan Tugas Akhir.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan mendasari pembuatan Tugas Akhir ini.

Bab III Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini membahas mengenai desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi desain data, arsitektur, proses, dan implementasi dari desain sistem yang dilakukan pada tahap desain.

Bab IV Pengujian dan Evaluasi

Bab ini membahas uji coba dari aplikasi yang dibuat dengan melihat keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi, dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan aplikasi.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan.

Daftar Pustaka

Merupakan daftar referensi yang digunakan untuk mengembangkan Tugas Akhir.

Lampiran

Merupakan bab tambahan yang berisi kode-kode sumber yang penting pada aplikasi ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas mengenai dasar teori yang menjadi dasar pembuatan Tugas Akhir ini.

2.1. Jejaring Sosial

Social Networking Site (SNS) atau biasa disebut juga jejaring sosial didefinisikan sebagai suatu layanan berbasis web yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun suatu profil tentang dirinya sendiri, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu anggota dengan anggota lainnya dalam sistem yang disediakan, di mana masing-masing *situs jejaring sosial* memiliki ciri khas dan sistem yang berbeda-beda[1].

Komponen-komponen arsitektur dari sebuah situs jaringan sosial menurut Mike Gotta yaitu[1] sebagai berikut.

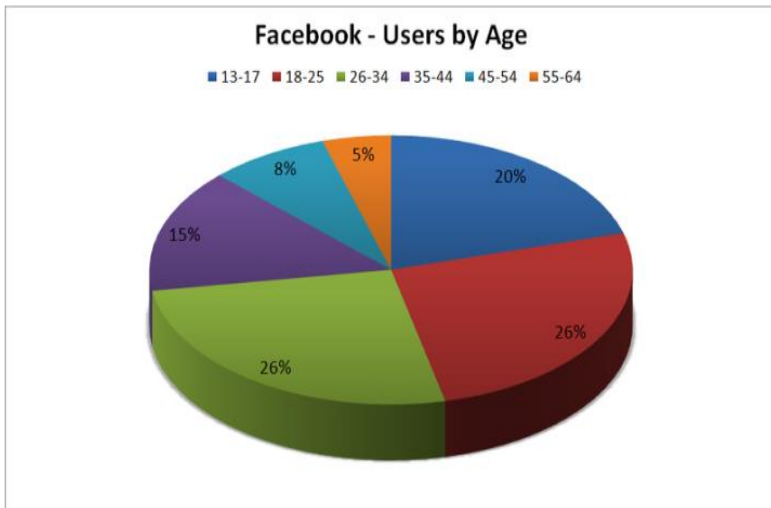
- Berperan sebagai fasilitas bagi individu untuk menjalin hubungan dengan individu lainnya sehingga memungkinkan mereka untuk bersama-sama membangun atau memperluas jaringan sosial mereka.
- Merupakan sebuah fasilitas bagi orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi informasi dalam situs, berpartisipasi dalam kegiatan situs yang berbeda, dan membangun komunitas secara informal dan sukarela.
- Mengandung komponen spesifik yang memungkinkan orang untuk mendefinisikan profil secara *online*, daftar hubungan individu, pemberitahuan tentang suatu kegiatan (*notification*), pengaturan privasi dan izin.

2.2. Facebook

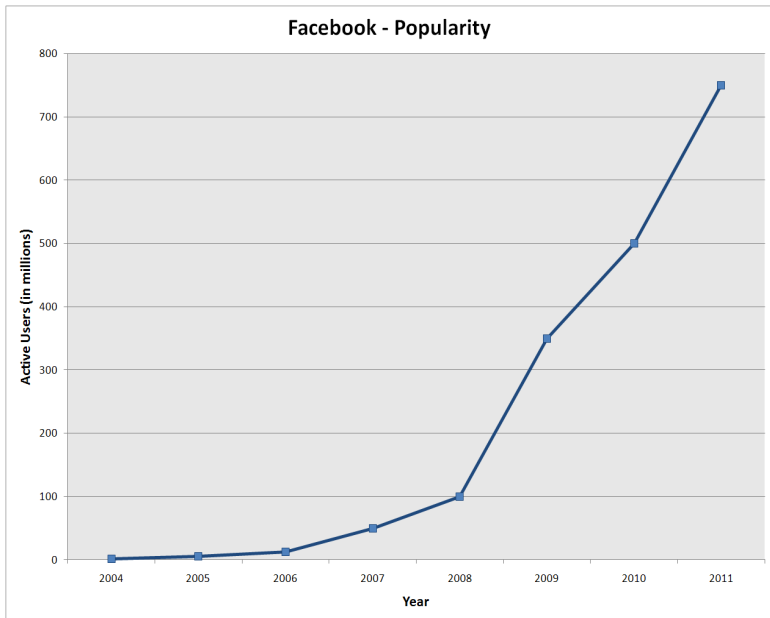
Facebook adalah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh

Facebook, Inc. Pada September 2012, Facebook memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari setengah dari mereka menggunakan Facebook pada perangkat bergerak. Pengguna harus mendaftar sebelum menggunakan situs ini, setelah itu mereka dapat membuat profil pribadi, tambahkan pengguna lainnya sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profil mereka. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan kelompok pengguna kepentingan bersama, yang diselenggarakan oleh tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau karakteristik lain, dan mengkategorikan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti Teman Kantor atau Teman Dekat[2].

Gambar 2.1 menunjukkan penggunaan Facebook diberbagai usia. Yang paling banyak menggunakan Facebook merupakan usia dari kisaran 18-25 tahun. Sedangkan pada Gambar 2.2 menunjukkan grafik popularitas Facebook dari tahun ke tahun yang terus meningkat.



Gambar 2.1 Penggunaan Facebook di Berbagai Usia



Gambar 2.1 Grafik Popularitas Facebook

Tercatat di bulan Januari lalu, pengguna Facebook di Indonesia mencapai 51 juta pengguna lebih. Namun, SocialBakers kembali memberikan satu analisis barunya yang menampilkan bahwa untuk bulan April, pengguna Facebook tanah air menyusut menjadi 48,134,040 orang[3].

Adapun API Facebook yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut[4].

2.2.1 Graph API

Graph API merupakan API yang berbasis HTTP yang memberikan akses ke sosial *graph* Facebook, yang menghubungkan antar objek dalam *graph*. Kebanyakan API lain di Facebook berdasarkan Graph API.

2.2.2 Facebook Query Language

Facebook Query Language atau FQL menggunakan sebuah antar muka *SQL-style* untuk kueri sebuah data yang dipaparkan oleh Graph API. FQL menyediakan beberapa fitur yang tidak tersedia di Graph API seperti menggunakan hasil dari kueri lain.

2.3. Web 2.0

Web 2.0 adalah istilah yang diberikan untuk menggambarkan generasi kedua dari *World Wide Web* yang difokuskan pada kemampuan orang untuk berkolaborasi dan berbagi informasi secara daring. Web 2.0 pada dasarnya mengacu pada transisi dari statis halaman web HTML ke web lebih dinamis yang lebih terorganisir dan didasarkan pada aplikasi web untuk melayani pengguna. Fungsi yang disempurnakan lain dari Web 2.0 termasuk komunikasi terbuka dengan penekanan pada web berbasis komunitas pengguna, dan berbagi lebih terbuka informasi[5].

Seiring waktu Web 2.0 telah digunakan lebih sebagai istilah pemasaran dari istilah komputer-berbasis ilmu pengetahuan. Blog, wiki, dan layanan web semua dilihat sebagai komponen dari Web 2.0. Web 2.0 sebelumnya digunakan sebagai sinonim untuk *Semantic Web*, tapi sementara dua yang serupa, mereka tidak berbagi persis arti yang sama.

2.4. Promosi Aplikasi Facebook

Awalnya pemasaran aplikasi Facebook masih menggunakan cara yang lama sama seperti jejaring sosial yang terdahulu, yaitu menggunakan undian dan gambar. Seiring waktu banyak aplikasi Facebook yang melakukan promosi yang lebih mengundang, seperti promosi berhadiah dengan nilai yang tinggi, menggunakan jasa selebriti sebagai duta aplikasi, dan juga penawaran penghargaan dengan edisi terbatas.

2.4.1. Aturan Promosi Untuk Facebook

Halaman pedoman promosi Facebook merinci aturan seputar penggunaan promosi dalam pelantar Facebook. Dalam upaya untuk menghilangkan spam dari promosi, pedoman Facebook berfungsi untuk melindungi data profil pengguna dari yang digunakan oleh pihak tertentu untuk keuntungan mereka sendiri. Facebook juga membatasi cara perusahaan dapat menggunakan nama merek dan logo Facebook dalam hubungannya dengan promosi.

Selain itu, Facebook harus menyetujui semua promosi. Dengan kata lain, untuk menjalankan promosi di pelantar Facebook pihak pengembang harus mendapat persetujuan langsung dari Facebook secara tertulis.

2.4.2. Persiapan Promosi Aplikasi Facebook

Facebook menawarkan keuntungan yang menarik bagi aplikasi yang mempunyai halaman komunitas. Pihak pengembang dapat menggunakan halaman komunitas sebagai titik awal menuju tautan aplikasi yang ingin dipromosikan dengan berbagai rincian promosi dalam halaman komunitas tersebut. Berikut cara agar dapat meningkatkan peluang sukses melakukan promosi[6].

- Penawaran hadiah menarik. Semakin menarik hadiah yang ditawarkan, semakin besar tanggapan dari calon pengguna aplikasi. Hadiah menarik tidak selalu berhubungan dengan biaya besar. Hadiah terbaik cenderung yang tidak bisa dibeli dengan uang, seperti kesempatan bertemu selebriti, berpartisipasi dalam tayangan televisi, atau menghadiri pesta peluncuran suatu produk atau aplikasi.
- Menggunakan pengguna lama dari aplikasi sebelumnya untuk meluncurkan aplikasi baru. Mendapatkan calon pengguna baru adalah bagian terberat dalam menjalankan

promosi Facebook. Banyak cara yang bisa dilakukan seperti menjangkau milis yang berhubungan dengan aplikasi, jejaring sosial, pertukaran email, dan lain-lain.

- Promosi silang melalui situs. Salah satu cara berpromosi adalah dengan memaksimalkan situs pihak pengembang. Menambahkan *banner* promosi dengan tautan ke halaman aplikasi Facebook.
- Mengatur persyaratan yang sesuai kemampuan. Seperti persyaratan untuk menggunakan penciptaan asli, menempatkan jumlah kata minimal pada promosi esai, dan lain-lain.
- Menjalankan promosi setidaknya satu bulan. Semakin banyak waktu dalam mempromosikan aplikasi Facebook tentu semakin banyak hasil yang didapatkan
- Mengintegrasikan promosi dengan media. Dengan menjalankan kampanye iklan Facebook dan promosi lainnya semakin memaksimalkan dan memperkuat jumlah keterlibatan.
- Membuat promosi yang menyenangkan, menarik, dan unik. Hal utama yang perlu diingat ketika merencanakan promosi Facebook adalah bahwa anggota ingin dihibur. Promosi harus menawarkan jalan keluar untuk ekspresi diri, mendorong anggota untuk berbagi dengan teman-teman mereka, dan mengkomunikasikan sesuatu yang unik tentang aplikasi Facebook ini.

2.5. Menjaga Keberlanjutan Aplikasi Online

Setelah berhasil menciptakan aplikasi online dan berhasil mendapatkan cukup banyak anggota untuk bergabung, maka bagian utama dari pemasaran aplikasi online sudah berakhir. Tujuan berikutnya sekarang untuk menjaga anggota tetap aktif. Ini akan menjadi tujuan pengelola aplikasi dalam menjalankan tugasnya, dan satu hal yang dapat dengan cepat mengakhiri forum online adalah ketidakaktifan anggota[7].

Faktor kunci dalam menjaga aplikasi tetap aktif adalah administrator. Setiap aplikasi membutuhkan kepemimpinan yang menetapkan contoh bagaimana para anggota harus bertindak. Jika anggota melihat administrator mengunggah konten (berupa video atau foto), bersenang-senang, dan berusaha mengenal para anggota maka para anggota akan melakukan hal yang sama.

Administrator dalam kasus tertentu menemukan bahwa anggota baru enggan untuk membuat unggahan baru buatan sendiri. Sebaliknya, anggota melakukan pengujian dengan mengintai dan mengunggah di *thread* anggota lain. Sebagai pemimpin, tugas administrator adalah menarik orang-orang masuk dan menunjukkan pada anggota bahwa hal yang lumrah untuk membuat unggahan konten baru dengan kreasi sendiri. Dalam kasus umum, administrator membiasakan untuk mengunggah tiga konten setiap hari. Tidak hanya apakah ini menunjukkan bahwa administrator terlibat dan menunjukkan pada orang lain bahwa itu boleh saja untuk terlibat, tetapi memberikan orang-orang konten baru untuk diunggah. Akan selalu ada sesuatu yang baru untuk dibicarakan jika kebiasaan ini segera dimulai.

Mengondisikan para anggota agar merasa bahwa ini adalah forum milik anggota sendiri. Ada beberapa cara untuk melakukan ini, tetapi yang paling penting adalah untuk meminta pendapat anggota. contoh paling sederhana dengan sesekali memberikan anggota sebuah survei untuk diisi.

2.5.1. Sistem Penghargaan

Dalam lingkup luas, sistem penghargaan organisasional adalah semua yang dihargai dan diinginkan sumber daya manusia yang mampu dan mau diberikan perusahaan sebagai ganti atas kontribusi yang diberikan sumber daya manusia tersebut. Di dalamnya terbagi lagi menjadi berbagai

penghargaan finansial dan non finansial. Meskipun uang adalah alat yang sangat besar pengaruhnya bagi karyawan dan produktivitas mereka, dampak dari penghargaan non-finansial juga sama berartinya bagi karyawan.

2.5.2. Pembaruan Informasi (Notifikasi)

Sistem notifikasi yang modern adalah kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras yang menyediakan sarana penyampaian pesan ke satu set penerima. Sebagai contoh, sistem notifikasi dapat mengirim *email* saat topik baru telah ditambahkan ke Wikipedia. Kompleksitas dari sistem notifikasi sering tergantung pada jenis pesan yang harus dikirim. Sebuah *email* mencatat saat halaman telah dimasukkan ke Wikipedia memadai untuk tugas yang mudah seperti itu. Namun, memberitahu individu ketika ada kejadian mendesak akan membutuhkan interaksi *real-time*, eskalasi, penjadwalan, daftar nama, dan *fail-over* skenario.

Cara seseorang dapat berinteraksi dengan teknologi telah terus meningkat. Sistem notifikasi lanjutan mendukung semua media komunikasi sebagai berikut.

- Pesan teks (SMS);
- suara (telepon, ponsel, VoIP, pengeras suara luar ruangan, sistem PA dalam ruangan);
- e-mail (POP, IMAP, SMTP);
- peringatan Elektronik (dialog, kotak dialog);
- *instant messaging* (IRC, ICQ, AIM, Yahoo! Messenger, MSN, XMPP, iMessage);
- RSS (RSS *reader*, digital *signage*); dan
- Halaman web (JavaScript, XML).

2.5.3. Jejaring Sosial yang Menggunakan Sistem Penghargaan dan Notifikasi

Berikut adalah contoh jejaring sosial yang menggunakan sistem penghargaan dan notifikasi. Dari contoh-

contoh tersebut dijadikan sebagai ide dalam pembuatan Tugas Akhir ini menyangkut pembuatan aplikasi IbuKreatif namun dengan konsep penghargaan sebagai usaha keberlanjutan yang berbeda.

2.5.3.1. Foursquare

Foursquare adalah sebuah situs web jejaring sosial berbasis lokasi untuk perangkat bergerak, seperti ponsel pintar. Pengguna "check-in" di tempat-tempat menggunakan situs *web mobile*, pesan teks atau aplikasi khusus perangkat dengan memilih dari daftar tempat yang menempatkan aplikasi di dekatnya[8]. Lokasi didasarkan pada perangkat keras GPS di ponsel atau lokasi jaringan yang disediakan oleh aplikasi. Setiap "check-in" penghargaan poin pengguna dan "lencana".

2.5.3.2. Shopkick

Shopkick adalah sebuah perusahaan yang menciptakan aplikasi belanja untuk telepon pintar dan tablet yang menawarkan berbagai hadiah menarik untuk berjalan ke toko. Poin yang digunakan dalam penghargaan disebut "kicks" ketika pengguna berjalan menuju toko yang ditentukan oleh aplikasi.

"kicks" dapat ditukarkan dalam berbagai penghargaan seperti kartu hadiah, iTunes unduh lagu, tiket film, kredit Facebook, dan juga pengguna dapat menerima diskon khusus untuk produk tertentu di toko-toko tertentu. Program ini didukung oleh 70 merek terkenal antara lain P&G, Unilever, Mondelez, Colgate, Revlon, HP, dll[9].

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tahap analisis kebutuhan bisnis dari sistem yang akan dibangun dan perancangannya. Tahap analisis ini membahas mengenai analisis kebutuhan yang menjadi dasar pada tahap perancangan yang dipaparkan pada subbab selanjutnya.

3.1. Analisis

Tahap analisis ini terbagi menjadi lima bagian antara lain: domain permasalahan, deskripsi umum perangkat lunak, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, analisa pemangku kepentingan, dan skenario kasus penggunaan perangkat lunak. Berikut penjabaran bagian-bagian tahap analisis.

3.1.1. Domain Permasalahan

Permasalahan utama yang diangkat dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah pada umumnya forum atau aplikasi tidak selalu memperhatikan kebutuhan pengguna untuk merasa dihargai dan dituntun dalam melakukan aktivitas, padahal pengguna adalah salah satu kunci dalam menjaga aplikasi tetap aktif dan menjadikan aplikasi online tempat bagi orang untuk berkumpul, berbagi ilmu, dan bersosialisasi.

Setelah berhasil menciptakan aplikasi online dan mendapatkan cukup banyak anggota untuk bergabung, tujuan berikutnya adalah menjaga anggota tetap aktif. Ini akan menjadi tujuan admin (pengelola forum) dalam menjalankan tugasnya, dan satu hal yang dapat dengan cepat mengakhiri aplikasi online adalah ketidakaktifan anggota.

Pada umumnya anggota baru enggan untuk membuat unggahan konten mereka sendiri, dan lebih sering mengamati unggahan dari pengguna lain. dengan kasus seperti ini bisa dijadikan contoh bahwa pengguna memerlukan arahan dalam melakukan

aktivitasnya pada aplikasi online. Pengguna aktif menginginkan sesuatu yang segar dan baru sepanjang waktu. Terus menerus bertukar pikiran dengan anggota lainnya tentang event baru, pengumuman, dan proyek-proyek masyarakat yang dapat ditambahkan ke dalam aplikasi. Dengan selalu membuat perubahan akan membuat pengguna merasa mendapatkan hadiah baru setiap kali mereka datang ke aplikasi.

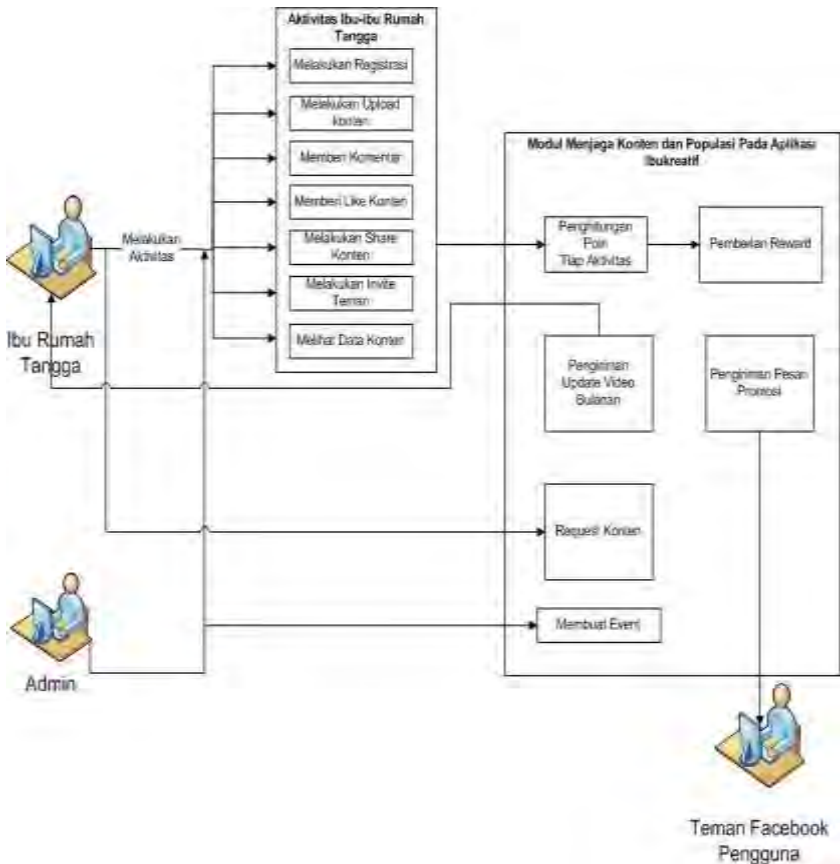
Aplikasi online perlu menjadi tempat dimana orang-orang merasa nyaman, tahu bahwa mereka diinginkan, dihargai, dan menikmati untuk menghabiskan waktu. Sehingga dibutuhkan modul untuk menjaga keberlanjutan konten dan populasi pada Facebook Apps dengan cara penerapan promosi dan merangkul kepada anggota aplikasi IbuKreatif yang menggunakan Facebook Apps.

Salah satu hal yang dijadikan indikator keberlanjutan konten dan populasi adalah rangkaian event mingguan atau bulanan dan pemberian penghargaan dengan berbagai macam kategori. Sedangkan pada Facebook belum ada fitur untuk melakukan pengaturan kepada pengguna dalam beraktivitas mengunggah video dan lain-lain.

3.1.2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak

Pada Pada Tugas Akhir ini, akan dibuat sebuah modul yang membantu melakukan promosi dan menjaga lalu lintas kegiatan pada aplikasia agar tetap produktif. Modul pada aplikasi IbuKreatif juga menyediakan fitur penghargaan ketika pengguna mencapai target tertentu yang nantinya akan memancing anggota membuka penghargaan dengan berbagai macam kategori. Modul pada aplikasi ini berbasis web dan menggunakan fitur Facebook Apps.

Ilustrasi arsitektur perangkat lunak pada modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.1 yang memperlihatkan bahwa terdapat dua jenis pengguna yang dapat mengakses aplikasi IbuKreatif yaitu administrastor yang memiliki hak akses penuh dalam mengakses penuh aplikasi IbuKreatif dan pengguna ibu rumah tangga yang hanya dapat melakukan aktivitas selain manajemen dan rekapan.



Gambar 3.1 Arsitektur Modul Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi pada Aplikasi IbuKreatif

Pertama pengguna ibu rumah tangga melakukan aktivitas di aplikasi IbuKreatif, sistem mencatat setiap aktivitas yang dilakukan oleh ibu rumah tangga. Dalam proses penghitungan jumlah pencapaian suatu aktivitas sistem akan memberi penghargaan kepada pengguna. Kedua, jika pengguna telah mencapai level Gemar maka

secara otomatis sistem akan mengirimkan pesan promosi kepada teman-teman pengguna aplikasi IbuKreatif untuk nantinya akan diarahkan menuju aplikasi IbuKreatif. Ketiga, administrator mempunyai hak untuk menyelenggarakan *event* dimana *event* tersebut bisa menarik minat pengguna untuk melakukan aktivitas lebih banyak yang ditunjang dengan hadiah. Keluaran dari Tugas Akhir ini adalah sebuah modul aplikasi IbuKreatif yang berbasis web, yang mampu melakukan proses promosi dan merangkul pengguna, yang nantinya akan menjaga keberlangsungan konten maupun populasi pada aplikasi.

3.1.3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada sistem yang akan dibuat ini, dibutuhkan beberapa fungsi yang dapat membantu proses bisnis dalam sistem. Fungsi-fungsi tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Manajemen *Event*
Fungsi ini digunakan untuk admin memasukkan *event-event* berhadiah berupa poin atau hadiah fisik yang nantinya diharapkan akan merangkul pengguna melakukan kegiatan berdasar jenis *event* yang dimasukkan.
2. Meminta Konten
Fungsi ini digunakan untuk melakukan permintaan pembuatan video oleh satu pengguna ke pengguna lainnya yang mampu membuat video tersebut sehingga memudahkan pengguna mendapat video yang diinginkan.
3. Membuat Iklan
Fungsi ini digunakan untuk mengunduh video yang diinginkan pengguna. Ketika menekan tombol unduh, basis data akan mencatat identitas pengguna dan identitas video. Data ini digunakan sebagai salah satu acuan tingkat kreativitas ibu rumah tangga.
4. Memberi Penghargaan
Fungsi ini digunakan untuk memberi penghargaan kepada anggota berupa lencana sesuai dengan hasil pencapaian berdasarkan kategori tertentu.

5. Mengirim *email* Video Selama Sebulan.

Fungsi ini nantinya akan mengirimkan pengguna *email* pada awal bulan video apa saja yang ada pada bulan sebelumnya.

3.1.4. Analisis Aktor

Pada pembuatan aplikasi ini, terdapat dua buah aktor. Aktor yang terlibat pada pembuatan aplikasi ini yaitu pengguna dan administrator. Penjelasan lebih lengkap mengenai aktor dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Aktor dalam Kasus Penggunaan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengguna	Aktor ini merupakan ibu rumah tangga yang dalam aplikasi ini nantinya akan menggunakan fitur-fitur di dalamnya.
2	Administrator	Aktor ini merupakan administrator yang akan mengelola aplikasi ini.

3.1.5. Diagram Kasus Penggunaan

Berdasarkan analisis aktor yang telah dijelaskan, dibuat diagram kasus penggunaan yang menjelaskan fungsionalitas modul mendapatkan data dari Moodle pada aplikasi IbuKreatif yang dikembangkan. Kasus penggunaan dari perangkat lunak ini digambarkan oleh diagram kasus penggunaan pada Gambar A.1 Lampiran A. Kasus penggunaan yang terdapat dalam sistem antara lain manajemen *event*, membuat iklan, meminta konten, dan memberi testimoni.

Berdasarkan diagram besar kasus penggunaan, akan dipakai beberapa saja dalam topik ini, yang ditandai dengan bulatan berwarna hijau dan akan dirangkum dalam Tabel 3.2 untuk selanjutnya akan dijelaskan pada subbab 3.1.6.

Tabel 3.2 Deskripsi Kasus Penggunaan

No.	Kode Kasus Penggunaan	Nama Kasus Penggunaan	Keterangan
1.	JK-001	Manajemen <i>Event</i>	Admin memasukkan judul <i>event</i> , jenis <i>event</i> , dan <i>event</i> detail pada halaman administrator yang nantinya <i>event</i> akan tampil di halaman depan.
2.	JK-002	Meminta Konten	Pengguna memasukkan detail permintaan video yang diinginkan.
3.	JK-003	Membuat Iklan	Pengguna memasukkan isian penawaran iklan dan tautan iklan yang dituju dan nantinya akan tampil di halaman depan, dengan catatan pengguna mencapai level kreatif.
4.	JK-004	Memberi Testimoni	Pengguna memasukkan kesan, saran, dan kritik untuk aplikasi pada halaman testimoni.
5.	JK-005	Melihat Pencapaian Pengguna	Pengguna dapat melihat pencapaian penghargaan pengguna dan pengguna lain.

3.1.6.1. Kasus Manajemen *Event*

Spesifikasi kasus admin mengelola *event* dijelaskan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Skenario Kasus Penggunaan: Manajemen Event

Nama Kasus Penggunaan	Manajemen <i>Event</i>
Nomor	JK-001
Deskripsi	Admin dapat mengatur spesifikasi detil dari sebuah <i>event</i> .
Aktor	Admin Aplikasi IbuKreatif.
Kondisi Awal	a. Admin telah masuk sebagai pengguna Facebook. b. Admin telah terdaftar sebagai admin IbuKreatif. c. Admin berada pada halaman admin home aplikasi IbuKreatif. d. Admin berada pada tab ketentuan <i>event</i> .
Alur Normal	1. Admin memasukkan judul <i>event</i> . 2. Admin memasukkan jenis <i>event</i> . 3. Admin memasukkan hadiah <i>event</i> . 4. Admin memasukkan deskripsi <i>event</i> . 5. Admin memasukkan detail <i>event</i> .
Alur Alternatif	-
Kondisi Akhir	Data <i>event</i> disimpan pada basis data dan admin akan diarahkan kembali menuju halaman <i>home</i> .

3.1.6.2. Kasus Melakukan Permintaan Konten

Spesifikasi kasus pengguna melakukan permintaan konten dijelaskan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skenario Kasus Penggunaan: Melakukan Permintaan Konten

Nama Kasus Penggunaan	Meminta Konten
Nomor	JK-002
Deskripsi	Pengguna melakukan permintaan konten video maupun foto, permintaan akan muncul pada

Nama Kasus Penggunaan	Meminta Konten
Nomor	JK-002
	halaman profil pengguna di tab request konten.
Aktor	Pengguna Aplikasi IbuKreatif.
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk sebagai pengguna Facebook. Pengguna telah terdaftar sebagai anggota IbuKreatif. Pengguna telah masuk ke halaman profil anggota pada tab request konten.
Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tombol buat request. Pengguna mengisi permintaan konten yang diinginkan. Pengguna menekan tombol submit.
Alur Alternatif	<p>A.1 Proses melakukan permintaan konten dibatalkan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengguna berada pada halaman profil pengguna di tab request konten. Pengguna menekan tombol buat request. Pengguna menekan tombol cancel.
Kondisi Akhir	Permintaan konten disimpan dalam basis data, dan permintaan tersebut tampil di halaman profil anggota tab request konten.

3.1.6.3. Kasus Membuat Iklan

Spesifikasi kasus pengguna membuat iklan dijelaskan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Skenario Kasus Penggunaan: Membuat Iklan

Nama Kasus Penggunaan	Membuat Iklan
Nomor	JK-003
Deskripsi	Pengguna dapat membuat iklan jika telah mencapai level kreatif.
Aktor	Pengguna Aplikasi IbuKreatif.
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk sebagai pengguna Facebook. Pengguna telah terdaftar sebagai anggota IbuKreatif. Pengguna telah mencapai level kreatif. Pengguna masuk pada halaman profil pengguna.
Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna klik tombol buat iklan. Pengguna memasukkan deskripsi iklan. Pengguna memasukkan tautan iklan. Pengguna menekan tombol submit.
Alur Alternatif	<p>A1. Proses membuat iklan dibatalkan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengguna masuk pada halaman profil pengguna. Pengguna menekan tombol buat iklan. Pengguna menekan tombol cancel.
Kondisi Akhir	Iklan muncul pada bagian halaman home.

3.1.6.4. Kasus Memberi Testimoni

Spesifikasi kasus pengguna memberi testimoni dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Skenario Kasus Pengguna: Memberi Testimoni

Nama Kasus Penggunaan	Memberi Testimoni
Nomor	JK-004
Deskripsi	Proses pemberian testimoni ketika pengguna ingin memberi kesan, kritik maupun saran pada aplikasi.
Aktor	Pengguna Aplikasi IbuKreatif.
Kondisi Awal	a. Pengguna telah masuk sebagai pengguna Facebook. b. Pengguna telah terdaftar sebagai anggota IbuKreatif. c. Pengguna berada pada halaman home aplikasi. d. Pengguna berada pada halaman testimoni.
Alur Normal	1. Pengguna memasukkan isian testimoni. 2. Pengguna menekan tombol <code>comment</code> .
Kondisi Akhir	Isi testimoni tampil pada halaman testimoni .

3.1.6.5. Kasus Melihat Pencapaian Pengguna

Spesifikasi kasus pengguna melihat pencapaian pengguna dijelaskan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Skenario Kasus Pengguna: Melihat Pencapaian Pengguna

Nama Kasus Penggunaan	Melihat Pencapaian Pengguna
Nomor	JK-005
Deskripsi	Pengguna dapat melihat pencapaian pengguna sendiri dan pengguna lain.
Aktor	Pengguna Aplikasi IbuKreatif.
Kondisi Awal	a. Pengguna telah masuk sebagai anggota IbuKreatif. b. Pengguna berada pada halaman profil

Nama Kasus Penggunaan	Melihat Pencapaian Pengguna
Nomor	JK-005
	pengguna.
Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna masuk ke tab Pencapaian User . 2. Pengguna dapat melihat tab Pencapaian User anggota lain.
Alur Alternatif	-
Kondisi Akhir	Data <i>event</i> disimpan pada basis data dan administrator akan diarahkan kembali menuju halaman home .

3.2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dalam subbab ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu perancangan data, perancangan proses aplikasi, perancangan antarmuka grafis, dan perancangan hasil akhir.

3.2.1. Perancangan Data

Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai rancangan data yang akan digunakan untuk pencapaian suatu fungsi pada program. Subbab ini menampilkan data dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) yang digambarkan pada Gambar B.1 Lampiran B dan *Physical Data Model* (PDM) yang digambarkan pada Gambar B.2 Lampiran B.

3.2.1.1 Tabel `mdl_iklan`

Tabel ini digunakan untuk menyimpan *event* yang diunggah oleh administrator dan iklan yang diunggah oleh pengguna. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Penjelasan Tabel `mdl_iklan`

Nama Kolom	Keterangan
<code>Id iklan</code>	Merupakan kunci primer.
<code>Id user</code>	Merupakan kunci asing.
<code>nama iklan</code>	Nama <i>event</i> yang disimpan.

Nama Kolom	Keterangan
isi_iklan	Deskripsi iklan dan penghargaan yang disimpan.
detail_iklan	Detil penghargaan secara terperinci yang disimpan.
link_website	Tautan situs iklan yang dimasukkan.
tanggal_iklan	Tanggal <i>event</i> dan iklan pertama kali di luncurkan.
Firstname	Nama depan pengirim iklan dan <i>event</i> .
Lastname	Nama belakang pengirim iklan dan <i>event</i> .
tanggal_pemasaran	Tanggal terakhir <i>event</i> berlaku.
tanggal_akhir_event	Tanggal terakhir <i>event</i> dan iklan di publish di halaman depan.
Tipe	Jenis tipe <i>event</i> atau iklan.
status_event	Status berlaku sebuah <i>event</i> .
jenis_event	Jenis <i>event</i> yang diadakan.
reward_event	Hadiah <i>event</i> yang diadakan.
jum_poin_event	Jumlah poin dari hadiah <i>event</i> .

3.2.1.2 Tabel mdl_cron_event

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data isi judul *event* yang akan di notifikasikan. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Penjelasan Tabel mdl_cron_event

Nama Kolom	Keterangan
Id_cron_event	Merupakan kunci primer.
User_id	Merupakan kunci asing.
Pesan	Isi judul <i>event</i> yang akan di publikasikan.

3.2.1.3 Tabel `mdl_notif_event`

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data status apakah notifikasi *event* telah terkirim atau tidak. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Penjelasan Tabel `mdl_notif_event`

Nama Kolom	Keterangan
<code>Id_notif</code>	Merupakan kunci primer.
<code>User_id</code>	Merupakan kunci asing.
<code>Status_notif</code>	Status pengiriman notifikasi <i>event</i> .

3.2.1.4 Tabel `mdl_request`

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data yang diminta oleh pengguna. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Penjelasan Tabel `mdl_request`

Nama Kolom	Keterangan
<code>Id_request</code>	Merupakan kunci primer.
<code>Id_user</code>	Merupakan kunci asing.
<code>deskripsi_request</code>	Isi permintaan yang diinginkan.
<code>tanggal_request</code>	Tanggal pertama kali permintaan dikirim.
<code>status_request</code>	Status permintaan telah dipenuhi atau tidak.

3.2.1.4 Tabel `mdl_user`

Tabel ini digunakan untuk menyimpan semua data pribadi pengguna. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 3.12 Penjelasan Tabel `mdl_user`

Nama Kolom	Keterangan
<code>Id_user</code>	Merupakan kunci primer.
<code>Username</code>	Nama Pengguna.

Nama Kolom	Keterangan
Lok_prop	Asal propinsi pengguna.
Status_user	Status pengguna admin atau pengguna.
Status_phone	Status telepon umum atau pribadi.
Stat_login	Status <i>login</i> aktif atau tidak aktif.
Total_jum_report	Mencatat jumlah laporan yang dilakukan.
Total_jum_comment	Mencatat jumlah komentar yang dilakukan.
Total_jum_direply_comment	Mencatat jumlah komentar yang ditanggapi.
Total_jum_dilike_comment	Mencatat jumlah komentar yang di-like.
Total_jum_dilike_data	Mencatat jumlah data di-like.
Total_jum_mengelike_data	Mencatat jumlah anggota <i>like</i> pada data.
Total_jum_upload	Mencatat jumlah mengunggah data.
Total_jum_mengeshare_data	Mencatat jumlah melakukan <i>share</i> data.
Total_jum_dishare_data	Mencatat jumlah data dibagikan.
Total_jum_login	Mencatat jumlah mengakses aplikasi IbuKreatif.
Total_jum_inviteFriend	Mencatat jumlah mengundang teman.
Total_jum_view_data	Mencatat jumlah melihat data.
Total_jum_diview_data	Mencatat jumlah data yang diunggah dilihat oleh pengguna.
Total_jum_download_data	Mencatat jumlah melakukan unduh data.
Total_jum_didownload_data	Mencatat jumlah data yang diunggah diunduh.
Total_jum_sangat_berguna	Mencatat jumlah penilaian sangat berguna yang dilakukan.

Nama Kolom	Keterangan
Total_jum_disangat_berguna	Mencatat jumlah data yang diunggah diberi penilaian sangat berguna.
Total_jum_berguna	Mencatat jumlah penilaian berguna yang dilakukan.
Total_jum_diberguna	Mencatat jumlah data yang diunggah diberi penilaian berguna.
Total_jum_kurang_berguna	Mencatat jumlah penilaian kurang berguna yang dilakukan.
Total_jum_dikurang_berguna	Mencatat jumlah data yang diunggah diberi penilaian kurang berguna.
Total_jum_tidak_tahu	Mencatat jumlah penilaian tidak tahu yang dilakukan.
Total_poin	Total poin dari keseluruhan aktivitas.
Link_website_user	Mengisi tautan situs web pribadi.
Status_link_website_user	Status mengisi tautan situs web pribadi terisi atau belum.
Email	<i>Email</i> pengguna.
No_handphone	Nomor telepon genggam pengguna.
Tgl_register	Tanggal pengguna mendaftar sebagai anggota aplikasi IbuKreatif.
Stat_kreatif	Status pencapaian kreativitas.
Tgl_lahir	Tanggal lahir pengguna.
Reward	Mencatat penghargaan yang berhasil dicapai.
Total_jum_reward	Total jumlah penghargaan yang diperoleh.

3.2.1.5. Tabel `mdl_reward`

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data yang dilihat oleh pengguna. Penjelasan mengenai tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Penjelasan Tabel `mdl_reward`

Nama Kolom	Keterangan
<code>Id_reward</code>	Merupakan kunci primer.
<code>Nama_reward</code>	Merupakan jenis penghargaan.
<code>Nickname_reward</code>	Status nama sebutan untuk penghargaan.

3.2.2. Perancangan Proses Aplikasi

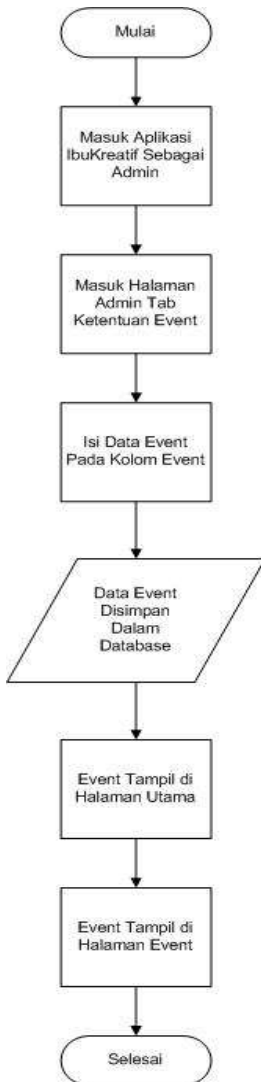
Pada subbab ini dijelaskan mengenai rancangan proses aplikasi dan algoritma yang digunakan untuk pencapaian suatu fungsi pada program. Perancangan proses dibuat dalam bentuk diagram alur.

3.2.2.1. Proses Memasukkan *Event*

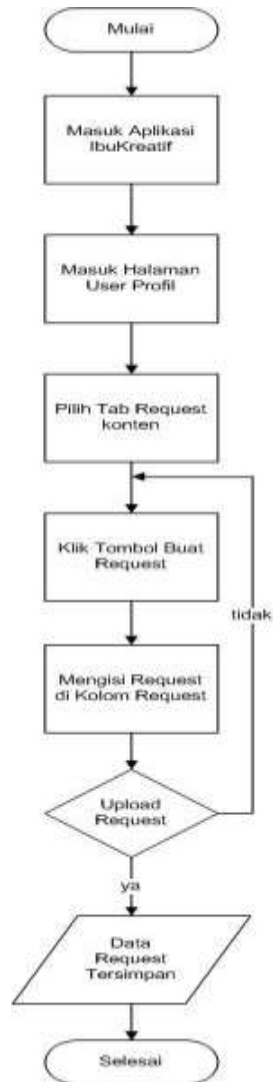
Proses request konten dimulai dengan pengguna mengakses halaman profil pengguna bagian tab request konten. Setelah berpindah dari halaman home menuju halaman request konten, pengguna menekan tombol buat request untuk mengisi permintaan konten yang diinginkan, jika sudah pengguna menekan tombol upload. Diagram alur proses melakukan permintaan konten dapat dilihat pada Gambar 3.2.

3.2.2.2. Proses Melakukan Permintaan Konten

Proses memasukkan *event* dimulai dengan admin IbuKreatif masuk ke aplikasi IbuKreatif, kemudian masuk ke halaman admin bagian tab ketentuan event, lalu admin memasukkan judul *event*, jenis *event*, jenis penghargaan, deskripsi *event*, dan *event* detil. Setelah pengisian selesai maka sistem akan menuju ke halaman utama aplikasi IbuKreatif dan *event* tercatat di basis data. Diagram alur dari proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Proses Memasukkan *Event* (Kiri)



Gambar 3.3 Proses Melakukan Permintaan Konten (Kanan)

3.2.2.3. Proses Membuat Iklan

Proses membuat iklan dimulai dengan pengguna IbuKreatif dengan status level kreatif masuk ke dalam aplikasi Ibukreatif, lalu memilih navigasi profil pengguna. Setelah berpindah halaman, pengguna menekan tombol buat iklan. sistem akan menampilkan kotak isian iklan untuk diisi isi iklan dan tautan iklan. Setelah selesai melakukan pengisian, sistem Facebook mengirim `id_iklan`, `id_user`, `isi_iklan`, dan `detail_iklan` ke dalam basis data dan menampilkan hasil iklan di sisi kanan aplikasi IbuKreatif. Diagram alur proses membuat iklan dapat dilihat di Gambar 3.4.

3.2.2.4. Proses Mengisi Testimoni

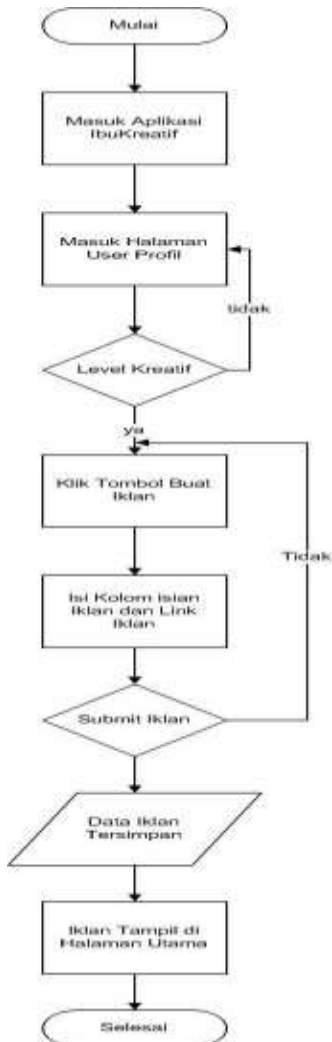
Proses mengisi testimoni dimulai dengan pengguna IbuKreatif masuk ke dalam aplikasi IbuKreatif, lalu memilih navigasi Testimoni. Setelah berpindah halaman, pengguna memasukkan kesan, saran, maupun kritik ke dalam kotak testimoni. Diagram alur proses mengisi testimoni dapat dilihat di Gambar 3.5.

3.2.2.5. Proses Mengirimkan Pesan Promosi

Proses pengiriman pesan promosi dimulai dengan pengguna IbuKreatif telah mencapai level Gemar, lalu sistem secara otomatis mengirimkan pesan promosi kepada teman Facebook pengguna aplikasi Ibukreatif. Diagram alur proses mengirimkan pesan promosi dapat dilihat di Gambar 3.6.

3.2.2.6. Proses Pengiriman *Email* Video Bulanan

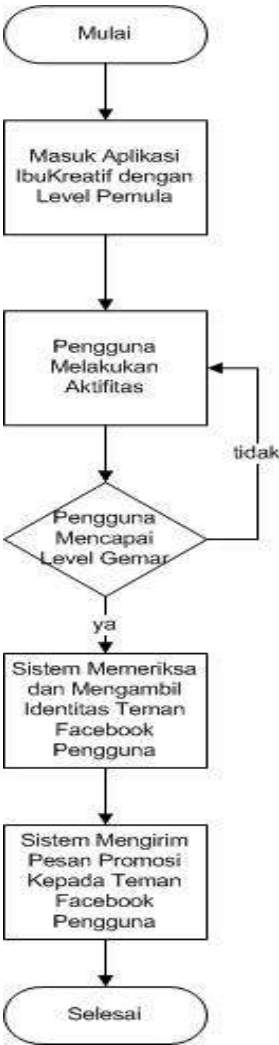
Proses pengiriman *email* video bulanan dimulai dengan sistem membaca apakah sudah berganti ke bulan yang baru, ketika sudah mencapai bulan baru maka pada awal bulan sistem akan mengirim *email* berisi kumpulan tautan video pada bulan sebelumnya. Diagram alur proses pengiriman *email update* video bulanan dapat dilihat di Gambar 3.7.



Gambar 3.4 Proses Membuat Iklan (Kiri)



Gambar 3.5 Proses Mengisi Testimoni (Kanan)



Gambar 3.6 Proses Mengirim Pesan Promosi (Kiri)




















Gambar 3.7 Proses Pengiriman Video Bulanan (Kanan)

3.2.2.7. Proses Mendapatkan Penghargaan

Proses mendapatkan penghargaan dimulai dengan pengguna IbuKreatif masuk ke dalam aplikasi IbuKreatif, lalu pengguna melakukan aktivitas seperti pada Tabel 3.14.

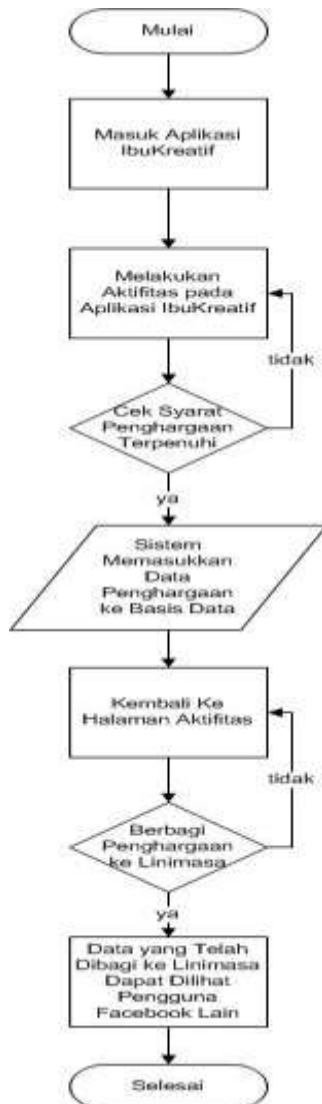
Tabel 3.14 Jenis Penghargaan

No	Jenis Penghargaan	Cara Mendapatkan
1	Penghargaan Unggah Konten	
	Generous User 	1 kali unggah konten.
	Charitable User 	3 kali unggah konten.
	Philantropic User 	5 kali unggah konten.
	Bounteous User 	10 kali unggah konten.
	Magnanimous User 	20 kali unggah konten.
2	Penghargaan Mengundang Teman	
	Friendly 	3 kali undang teman.
	Persuader 	7 kali undang teman.
	Socialite 	15 kali undang teman.
	Marketeer 	30 kali undang teman.
	Superstar 	50 kali undang teman.
3	Penghargaan Mengomentari Konten	
	Awkward User 	5 kali berkomentar.
	Mingle User 	20 kali berkomentar.

No	Jenis Penghargaan	Cara Mendapatkan
	Supple User 	50 kali berkomentar.
	Flexible User 	100 kali berkomentar.
	Sociable User 	200 kali berkomentar.
4	Penghargaan Menyukai Konten	
	Admired! 	5 kali menyukai konten.
	Fascinated! 	10 kali menyukai konten.
	Impressed! 	20 kali menyukai konten.
	Amazed! 	40 kali menyukai konten.
	So Rhapsodic! 	70 kali menyukai konten.
5	Penghargaan Berbagi Konten	
	Good Hearted 	2 kali berbagi konten.
	Benevolent 	7 kali berbagi konten.
	Eleemosynary 	15 kali berbagi konten.
	Accomodater 	30 kali berbagi konten.
	Robin Hood 	60 kali berbagi konten.
6	Penghargaan Melihat Video	
	Nosy User 	3 kali melihat video .
	Curious user 	10 kali melihat video.

No	Jenis Penghargaan	Cara Mendapatkan
	Studious 	30 kali melihat video.
	Geek 	50 kali melihat video.
	Book Worm 	80 kali melihat video.
7	Penghargaan Masuk Aplikasi	
	Diligent! 	5 kali masuk ke aplikasi.
	Assiduous! 	20 kali masuk ke aplikasi.
	Hard Worker! 	50 kali masuk ke aplikasi.
	Up to date! 	100 kali masuk ke aplikasi.
	Ambassador! 	200 kali masuk ke aplikasi.

Jika salah satu kategori aktivitas tersebut tercapai sesuai jumlah yang ditentukan, maka pengguna akan mendapat penghargaan berupa lencana yang nantinya akan muncul di halaman pencapaian anggota. Diagram alur proses mendapatkan penghargaan dapat dilihat di Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Proses Pemberian Penghargaan

3.2.3. Perancangan Antarmuka Grafis

Pada subbab ini dijelaskan mengenai beberapa rancangan antarmuka utama modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi yang memfasilitasi admin dan pengguna untuk melakukan manajemen *event*, permintaan konten, mengisi testimoni, melihat pencapaian, dan membuat iklan. Berikut ini penjabaran beberapa rancangan antarmuka tersebut.

3.2.3.1. Antarmuka Halaman Testimoni

Pada halaman ini yang terlihat pada Gambar 3.9, Pengguna yang ingin memberikan pesan, kesan, maupun kritik pada aplikasi akan diarahkan menuju ke halaman testimoni. Pada halaman ini sistem akan menampilkan kolom isian testimoni yang akan diisi oleh pengguna. Tujuan adanya halaman ini supaya pengguna IbuKreatif dapat memberi masukan, saran, maupun kritik demi kemajuan aplikasi IbuKreatif.



Gambar 3.9 Rancang Antarmuka Halaman Testimoni

3.2.3.2. Antarmuka Halaman Ketentuan Event

Pada halaman ini yang terlihat pada Gambar 3.10, Pada halaman ini yang terlihat pada Gambar terdapat kolom isian judul event, jenis event, jenis reward, deskripsi event, dan detail event. Adanya halaman ini untuk memasukkan detail-detail *event* yang akan dijalankan selama seminggu.

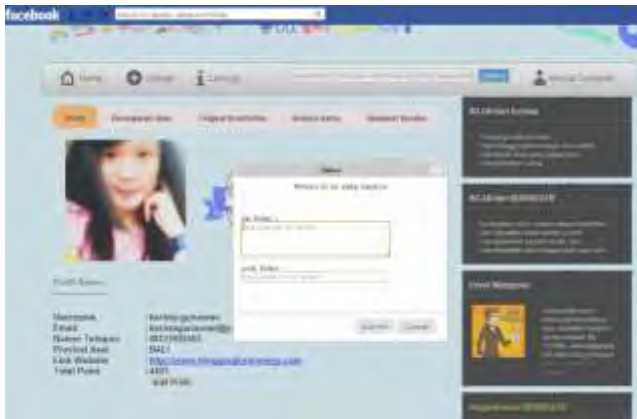


The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing links for Home, Upload, Login, and a user profile icon. Below the navigation bar is a sub-navigation bar with tabs for Managing Users, Managing Items, Managing Rewards, Managing Events, and Managing Announcements. The 'Managing Events' tab is currently selected. The main content area is titled 'Buatkan Event' (Create Event). It contains several form fields: 'Jenis Event' (Event Type) with a dropdown menu showing 'Pilih salah satu jenis event'; 'Reward event' (Event Reward) with a dropdown menu showing 'Pilih jenis reward'; 'Jumlah poin' (Points) with a dropdown menu showing 'Event point'; 'Minimal Pencapaian' (Minimum Achievement) with a dropdown menu showing '100% Menyelesaikan Perpetuan'; 'Nama Event' (Event Name) with a text input field; 'Deskripsi Event' (Event Description) with a text area; and 'Detail Event' (Event Details) with a text area. An 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.10 Rancang Antarmuka Halaman Ketentuan *Event*

3.2.3.3 Antarmuka Halaman Membuat Iklan

Pada halaman ini seperti terlihat pada Gambar 3.11, terdapat kolom isian iklan untuk pengguna yang sudah mencapai level Kreatif bisa mempromosikan iklannya di aplikasi IbuKreatif.



Gambar 3.11 Rancang Antarmuka Halaman Membuat *Event*

3.2.3.4. Antarmuka Halaman Permintaan Konten

Pada halaman ini yang terlihat pada Gambar 3.12 terdapat kolom isian permintaan video yang diinginkan. Tujuan adanya halaman ini supaya pengguna dapat melakukan permintaan pembuatan konten.



Gambar 3.12 Rancang Antarmuka Halaman *Request* Konten

3.2.3.5. Antarmuka Halaman Pencapaian User

Pada halaman ini yang terlihat pada Gambar 3.13 terdapat rencana penghargaan hasil pencapaian apa yang telah dilakukan anggota sampai saat ini. Tujuan adanya halaman ini adalah sebagai tempat penghargaan anggota IbuKreatif atas apa yang mereka capai di aplikasi IbuKreatif.



Gambar 3.13 Rancang Antarmuka Halaman Pencapaian *User*

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bagian ini dibahas mengenai implementasi Tugas Akhir berdasarkan perancangan modul menjaga keberlangsungan konten dan populasi yang telah dibuat. Fase perancangan menjadi tahap dasar dan acuan dalam implementasi Tugas Akhir. Namun tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan-perubahan minor jika dirasa perlu

4.1. Lingkungan Implementasi

Teknologi pendukung yang dapat digunakan untuk menjalankan sistem yaitu sebagai berikut.

1. Windows 7 Ultimate;
2. bahasa pemrograman PHP;
3. peramban (Mozilla Firefox dan Google Chrome);
4. Strafield phpMyAdmin untuk manajemen basis data; dan
5. FQL query Graph API Explorer.

4.2. Implementasi Pengaturan Event

Implementasi pengaturan *event* menggunakan fungsi *insert*. Setiap data yang dimasukkan sebagai *event* akan dicatat oleh sistem IbuKreatif di dalam basis data. Proses pengaturan *event* pada aplikasi IbuKreatif menggunakan fungsi *insert* dapat dilihat pada Kode sumber C.1 Lampiran C.

4.3. Implementasi Pemberian Penghargaan

Implementasi pemberian penghargaan menggunakan akumulasi poin yang ada pada basis data sebagai patokan mendapat penghargaan dan menggunakan Facebook API *feed dialog* sebagai fasilitas berbaginya. Setiap penghargaan yang didapat akan tercatat oleh sistem IbuKreatif dan ditampilkan dalam pencapaian pengguna, Proses mencatat poin melihat data pada aplikasi IbuKreatif menggunakan fungsi *insert* dan kueri. implementasi pemberian penghargaan dapat dilihat pada Kode Sumber C.2 lampiran C.

4.4. Implementasi Pembuatan Iklan

Implementasi pembuatan iklan menggunakan jquery untuk melakukan *pop-up* pengisian deskripsi iklan dan tautan iklan, setiap iklan yang masuk akan dicatat oleh sistem IbuKreatif di dalam basis data. Proses pembuatan iklan pada aplikasi IbuKreatif menggunakan fungsi *insert* dan kueri dapat dilihat pada Kode sumber C.3 Lampiran C.

4.5. Implementasi Promosi Lewat Pesan

Implementasi Promosi Lewat pesan dilakukan secara otomatis jika anggota IbuKreatif sudah mencapai level Gemar. Pesan yang terkirim merupakan ajakan untuk bergabung menuju aplikasi IbuKreatif. Proses promosi lewat pesan dijelaskan pada kode Sumber C.4 lampiran C.

4.6. Implementasi Pengiriman Video Bulanan

Implementasi pengiriman video bulanan dilakukan secara otomatis jika berganti bulan baru maka setiap tanggal 1 bulan yang baru akan terkirim email tautan-tautan video pada bulan sebelumnya. Proses pengiriman video bulanan dijelaskan pada kode Sumber C.5 lampiran C.

4.7 Implementasi Mengisi Testimoni

Implementasi untuk menampilkan kotak testimoni menggunakan Facebook API *Comments box*. API untuk komentar menyediakan fitur *reply* dan *like*. Proses pengisian testioni oleh pengguna dapat dilihat pada Kode Sumber C.6 Lampiran C.

4.8. Implementasi Melakukan Permintaan Konten

Implementasi Melakukan permintaan konten dilakukan pada halaman profil anggota tab request konten, dimana terdapat tombol buat request yang akan memunculkan kotak dialog berupa kolom untuk pengisian permintaan. Proses melakukan permintaan konten dijelaskan pada kode sumber C.7 Lampiran C.

BAB V

PENGUJIAN DAN EVALUASI

Bab ini membahas tentang rangkaian pengujian dan evaluasi modul pengukuran pencapaian kreativitas pada aplikasi IbuKreatif yang dilakukan dari hasil implementasi. Pengujian dilakukan untuk menguji secara keseluruhan apakah semua fungsionalitas berjalan sesuai keinginan. Modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi pada aplikasi IbuKreatif diujikan dengan menggunakan beberapa macam skenario. Pembahasan pada bab ini meliputi lingkungan pengujian, dasar pengujian, skenario pengujian, hasil pengujian, dan evaluasi.

5.1 Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas dilakukan untuk mengetahui kesesuaian keluaran dari setiap tahapan atau langkah penggunaan fitur terhadap skenario yang dipersiapkan (*correctness*). Berikut ini penjabaran proses pengujian fungsionalitas terhadap modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi pada.

5.1.1 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

Dalam proses pengujian perangkat lunak, dibutuhkan lingkungan pengujian yang disesuaikan standar kebutuhan. Modul pengukuran pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada aplikasi IbuKreatif diujikan dalam lingkungan spesifikasi seperti pada Tabel 5.1 berikut ini.

Tabel 5.1 Spesifikasi Lingkungan Uji Coba Perangkat Lunak

No	Spesifikasi
1.	Komputer Intel Core 2 Duo dan RAM 512 MB
2.	Mozilla Firefox Versi 20.0
3.	Google Chrome Versi 24.0.1312.14
4.	Jaringan internet berkecepatan 128 Kbps

5.2 Dasar Pengujian

Pengujian pada modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi pada aplikasi IbuKreatif ini dilakukan dengan menggunakan sebuah komputer. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box* yang berfokus pada kebutuhan fungsional Tugas Akhir. Pengujian ini dilakukan untuk menguji apakah fungsionalitas yang diidentifikasi pada tahap kebutuhan benar-benar diimplementasi dan bekerja seperti yang semestinya.

5.3 Skenario Pengujian

Pada subbab ini dijelaskan mengenai skenario pengujian dari modul pengukuran pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada aplikasi IbuKreatif yang berbasis web.

5.3.1. Pengujian Fungsional

Berikut ini dijelaskan mengenai pengujian yang dilakukan pada modul pengukuran pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada aplikasi IbuKreatif berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan pada Bab I.

5.3.1.1 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengunggah Konten Kepada Pengguna

Pada bagian ini dijelaskan proses pemberian penghargaan mengunggah konten kepada pengguna. Tabel 5.2 menyajikan prosedur pengujian pemberian penghargaan kepada pengguna aplikasi IbuKreatif.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah jika melakukan aktivitas unggah konten pengguna akan menerima penghargaan dari sistem.

Tabel 5.2 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengunggah Konten

Identitas Uji	TC-MR-01
Tujuan Test	Mengecek apakah fungsi penghargaan mengunggah konten pada aplikasi IbuKreatif berjalan normal.
Kondisi Awal	Pengguna IbuKreatif masuk ke halaman

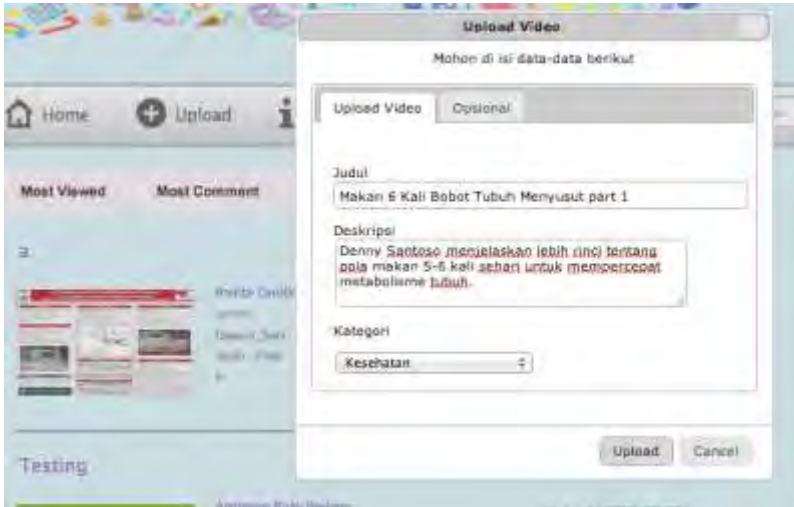
Identitas Uji		TC-MR-01		
		Facebook.		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
Video “Makan 6 kali bobot tubuh menyusut”.	Memasukan data input.	mendapat penghargaan telah mengunggah video berapa kali.	Mendapat penghargaan telah mengunggah video berapa kali.	Proses mendapat penghargaan mengunggah konten berhasil.

Proses memilih menu mengunggah video dilakukan dengan menyorot ke navigasi upload pada menu awal. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.1.



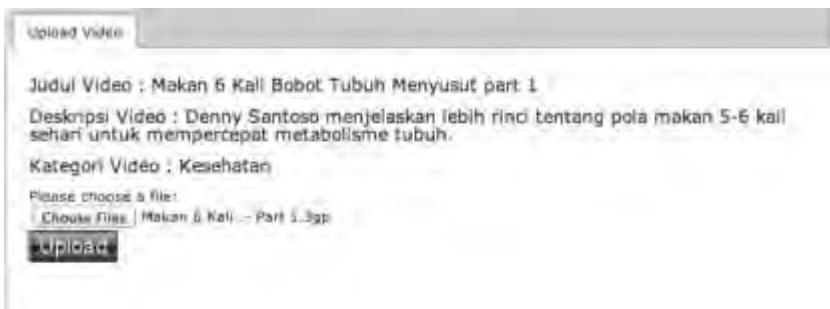
Gambar 5.1 Proses Pilih Menu Mengunggah Video

Proses mengisi kolom unggah video dilakukan dengan mengisi judul, dan deskripsi video. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Proses Mengisi Kolom Unggah Video

Proses pengunggahan video dilakukan dengan memilih arsip video yang akan diunggah. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Pengunggahan Video

Proses berbagi penghargaan ke linimasa dilakukan dengan menekan tombol share. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Proses Berbagi ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan

Proses melihat pencapaian anggota dilakukan dengan pergi ke halaman profil anggota dan memilih tab Pencapaian User. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Proses Melihat Pencapaian Unggah Konten

5.3.1.2 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengundang Teman Kepada Pengguna

Pada bagian ini dijelaskan proses pemberian penghargaan mengundang teman kepada pengguna. Tabel 5.3 menyajikan prosedur pemberian penghargaan kepada pengguna.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah jika melakukan aktivitas mengundang teman pengguna akan menerima penghargaan dari sistem.

Tabel 5.3 Pengujian Pemberian Penghargaan Mengundang Teman

Identitas Uji		TC-MR-02		
Tujuan Tes		Mengecek apakah fungsi penghargaan mengundang teman pada aplikasi IbuKreatif berjalan normal.		
Kondisi Awal		Pengguna IbuKreatif masuk ke halaman home aplikasi IbuKreatif		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
Undang teman pada window <i>invite friend</i>	Memasukan data input.	mendapat penghargaan telah unggah berapa kali	mendapat penghargaan telah unggah berapa kali	Proses mendapat penghargaan mengundang teman berhasil

Proses memilih menu *invite friend* dilakukan dengan menyorot ke navigasi nama anggota dan memilih menu *Invite Friend*. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.6.



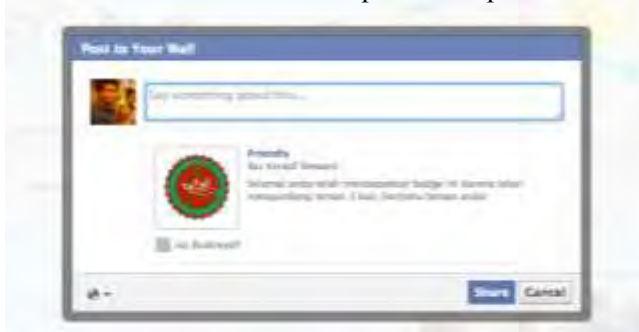
Gambar 5.6 Proses Pilih Menu Invite Friend

Proses memilih teman untuk diundang dilakukan dengan mencentang teman dan menekan tombol Send Request. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Proses Memilih Teman untuk Diundang

Proses berbagi penghargaan ke linimasa dilakukan dengan menekan tombol share. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Proses Berbagi Ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan

Proses melihat pencapaian anggota dilakukan dengan pergi ke halaman profil anggota dan memilih tab Pencapaian User. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.9.



Gambar 5.9 Proses Melihat Pencapaian Undang Teman

5.3.1.3 Pengujian Pemberian Penghargaan Berbagi Konten Kepada Pengguna

Pada bagian ini dijelaskan proses pemberian penghargaan berbagi konten kepada pengguna. Tabel 5.4 menyajikan prosedur pemberian penghargaan kepada pengguna aplikasi IbuKreatif.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah jika melakukan aktivitas berbagi konten pengguna akan menerima penghargaan dari sistem.

Tabel 5.4 Pengujian Pemberian Penghargaan berbagi Konten

Identitas Uji	TC-MR-03
Tujuan Test	Mengecek apakah fungsi penghargaan berbagi konten pada aplikasi IbuKreatif berjalan normal.
Kondisi Awal	Pengguna IbuKreatif masuk ke halaman utama

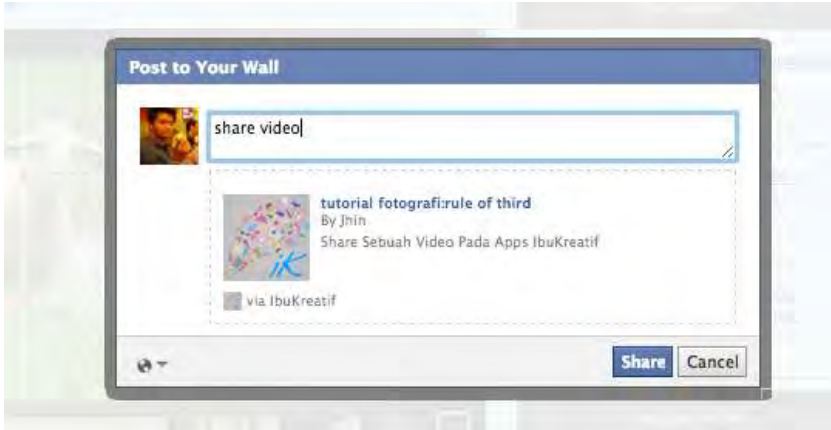
Identitas Uji		TC-MR-03		
		aplikasi IbuKreatif.		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
Klik tombol Share Video pada halaman konten.	Memasukkan data input.	Mendapatkan penghargaan telah berbagi konten berapa kali.	mendapatkan penghargaan telah berbagi konten berapa kali.	Proses mendapatkan penghargaan telah berbagi konten berhasil.

Proses menekan tombol berbagi konten dilakukan dengan pergi ke halaman video dan menekan tombol share User. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5.10 Proses Menekan Tombol Berbagi Konten

Proses berbagi konten ke linimasa dilakukan dengan menekan tombol share. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.11.



Gambar 5.11 Proses Pengisian Kolom Berbagi Konten

Proses berbagi penghargaan ke linimasa dilakukan dengan menekan tombol share. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.12.



Gambar 5.12 Proses Berbagi Ke Linimasa Setelah Mendapatkan Penghargaan

Proses melihat pencapaian anggota dilakukan dengan pergi ke halaman profil anggota dan memilih tab Pencapaian User. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5.13 Proses Melihat Pencapaian Berbagi Konten

5.3.1.4 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Facebook Pengguna (1)

Pada bagian ini dijelaskan proses pengiriman pesan promosi. Tabel 5.5 menyajikan prosedur pengujian proses pengiriman pesan promosi ketika pengguna mencapai level Gemar.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah ketika pengguna mencapai level Gemar maka akan terkirim pesan promosi kepada teman Facebook pengguna.

Tabel 5.5 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Pengguna(1)

Identitas Uji	TC-MR-04
Tujuan Test	Mengecek apakah pengiriman pesan

Identitas Uji		TC-MR-04		
		promosi sampai kepada teman Facebook pengguna ketika mencapai level Gemar.		
Kondisi Awal		Pengguna IbuKreatif sudah mencapai level Gemar.		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
Mencapai level Gemar.	Memasukan data input.	Pesan promosi lewat pesan sampai ke kotak pesan teman Facebook pengguna dan mereka bergabung ke aplikasi.	Pesan promosi lewat pesan sampai ke kotak pesan teman Facebook pengguna, dan mereka bergabung ke aplikasi.	Proses pengiriman pesan promosi ke kotak pesan teman Facebook pengguna berhasil.

Proses pengguna telah mencapai level Gemar. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.14.



Gambar 5.14 Proses Pengguna Telah Mencapai Level Gema

Proses pesan terkirim pada teman Facebook pengguna dilakukan ketika pengguna telah menapai level Gemar. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.15.



Gambar 5.15 Proses Pesan Terkirim Pada Teman Facebook Pengguna

Proses teman Facebook pengguna mendaftar aplikasi IbuKreatif. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.16.

The image shows a registration form titled 'Registrasi'. The form instructs the user to 'Mohon di isi data-data berikut' (Please fill in the following data). The fields are:

- Phone : 085736138718 (The phone number is highlighted with a blue border.)
- Public (A dropdown menu showing 'Public' with a plus-minus icon.)
- Propinsi Asal : SULAWESI UTARA (A dropdown menu showing 'SULAWESI UTARA' with a plus-minus icon.)

At the bottom right of the form are two buttons: 'Submit' and 'Cancel'.

Gambar 5.16 Proses Pendaftaran Teman Facebook Pengguna

Proses teman Facebook pengguna telah terdaftar pada aplikasi IbuKreatif. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.17.



Gambar 5.17 Proses Teman Facebook Pengguna Telah Terdaftar

5.3.1.5 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Facebook Pengguna (2)

Pada bagian ini dijelaskan proses proses pengiriman pesan promosi. Tabel 5.6 menyajikan prosedur proses pengiriman pesan promosi ketika pengguna mencapai level Gemar.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah ketika pengguna mencapai level Gemar maka akan terkirim pesan promosi kepada teman Facebook pengguna.

Tabel 5.6 Pengujian Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Pengguna(2)

Identitas Uji		TC-MR-05		
Tujuan Tes		Mengecek apakah pengiriman pesan promosi sampai kepada teman Facebook pengguna ketika mencapai level Gemar.		
Kondisi Awal		Pengguna IbuKreatif sudah mencapai level Gemar.		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan

Identitas Uji		TC-MR-05		
Mencapai level Gemar.	Memasukan data input.	Pesan promosi lewat pesan sampai ke kotak pesan teman Facebook pengguna dan mereka bergabung ke aplikasi.	Pesan promosi lewat pesan sampai ke kotak pesan teman Facebook pengguna dan mereka bergabung ke aplikasi.	Proses pengiriman pesan promosi ke kotak pesan teman Facebook pengguna berhasil.

Proses pengguna telah mencapai level Gemar. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.18.



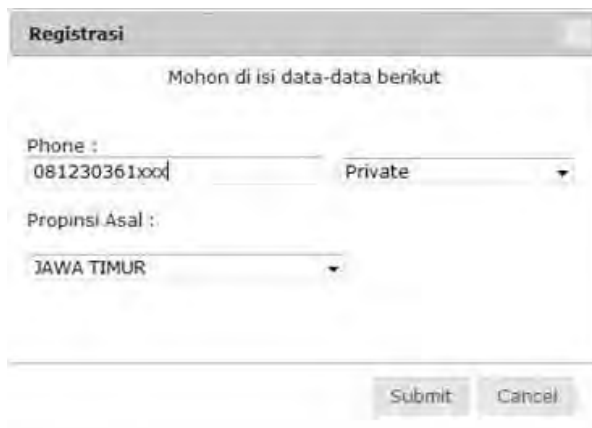
Gambar 5.18 Proses Pengguna Telah Mencapai Level Gemar

Proses pesan terkirim pada teman Facebook pengguna dilakukan ketika pengguna telah menapai level Gemar. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.19.



Gambar 5.19 Proses Pesan Terkirim Pada Teman Facebook Pengguna

Proses teman Facebook pengguna mendaftar aplikasi IbuKreatif. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.20.

A screenshot of a 'Registrasi' (Registration) form. The form has a title bar 'Registrasi' and a subtitle 'Mohon di isi data-data berikut'. It contains two input fields: 'Phone : 081230361xxx' and 'Propinsi Asal : JAWA TIMUR'. There are 'Submit' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Gambar 5.20 Proses Pendaftaran Teman Facebook Pengguna

Proses teman Facebook pengguna telah terdaftar pada aplikasi IbuKreatif. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.21.



Gambar 5.21 Proses Teman Facebook Pengguna Telah Terdaftar

5.3.1.6 Pengujian Membuat Event

Pada bagian ini dijelaskan proses pengujian mencatat poin menilai isi konten. Tabel 5.7 menyajikan prosedur pengujian proses mencatat poin menilai isi konten.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah jika menilai isi konten akan memperoleh poin. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.22, Gambar 5.23, dan Gambar 5.24.

Tabel 5.7 Pengujian Mencatat Poin Menilai Isi Konten

Identitas Uji		TC-MR-06		
Tujuan Tes		Mengecek apakah fungsi <i>event</i> berjalan dengan baik dan benar.		
Kondisi Awal		Admin IbuKreatif masuk dalam halaman admin pada tab ketentuan <i>event</i> .		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
Jenis event, Reward event,	Memasukkan data input.	<i>Event</i> masuk dalam halaman	<i>Event</i> masuk dalam halaman home dan	Proses memasukkan <i>event</i> berhasil dengan baik

jumlah poin, minimal pencapaian, nama event, deskripsi event, Detail event.		home dan halaman event.	halaman event.	dan benar.
---	--	-------------------------	----------------	------------

Proses admin memasukkan *event* detail dan tampilan *event* pada halaman home. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.22, dan Gambar 5.23.

Gambar 5.22 Proses Memasukkan *Event* Detail



Gambar 5.23 Tampilan *Event* Mingguan di Halaman Home

Proses melihat tampilan halaman *event* dilakukan ketika *event* detil telah tersimpan dalam basis data. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.24.

Kelentuan Event Mingguan

Nama Event : kumpulan poin berhadiah pulsa

Deskripsi :
Kumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan dapatkan hadiah pulsa sebesar Rp 10.000,- selengkapnya klik <http://bit.ly/IKevent>

Detail Event :
Pengumpulan poin dapat dilakukan dengan cara: 1. Upload Video 2. Share video 3. Like video 4. Mengomentari video 5. DiI kumpulan poin sebanyak-banyaknya untuk 15 orang dengan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah pulsa sebesar Rp 10.000,- klasemen poin bisa dilihat dibawah ini, selamat berlomba^^

Berlaku Sampai Tanggal : 2013-07-05

Peringkat Pemenang Event Sementara

No	Nama	Jumlah Poin
1	Andita Carolina	2142
2	Lina Aswita	835
3	Kerisia Gunawan	785
4	Yenni Sulaiman	445
5	Irawati Soetedjo	226
6	Ningsih Wulansari	130
7	Yulia Simbolon	64
8	Andreyan Rizky Baskara	40
9	Muhammad Mahrus Syamsurrijal	30
10	Dwi Kharisma	13
11	Arina Marta	8
12	Popo Bear	6
13	Siti Sektiawan	4
14	Arif Dimas	2
15	Surya Dharma Putra	2
16	Adi Saputra	2
17	Andi Gunawan	2
18	Rahajeng Ellysa	2
19	Hendrik Tekayadi	2
20	Lailul Maulidiyah	2
21	Yuhana Prasetyo	2
22	Sukma Arbiyanto	2
23	Budi Raharjo	2
24	Theduard Febrawi	2
25	Wilik Wilik	2

Gambar 5.24 Tampilan Event Mingguan di Halaman Event

5.3.1.6 Pengujian Pengiriman Email Video bulanan

Pada bagian ini dijelaskan proses pengujian pengiriman video bulanan. Tabel 5.7 menyajikan prosedur pengujian proses pengiriman *email* video bulanan.

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah pengiriman email yang berisi tautan video berhasil terkirim. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.25.

Tabel 5.8 Pengujian Pengiriman Email Video Bulanan

Identitas Uji		TC-MR-07		
Tujuan Tes		Mengecek apakah fungsi pengiriman <i>email</i> berisi tautan video bulan sebelumnya terkirim.		
Kondisi Awal		Awal bulan baru.		
Data Input	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Kesimpulan
-	Melihat <i>email</i> masuk dari aplikasi IbuKreatif .	<i>Email</i> berisi tautan video bulan sebelumnya a terkirim.	<i>Email</i> berisi tautan video bulan sebelumnya terkirim.	Proses pengiriman email video bulanan berhasil.

Proses pengiriman *email* video bulanan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 5.25.



Gambar 5.25 Tampilan Pesan Melalui Email

5.3.2 Pengujian Subjektif

Tugas Akhir ini juga membutuhkan pengujian aplikasi berdasarkan pengamatan pengguna lain yang belum pernah menggunakan aplikasi ini. Tujuan dari pengujian subjektif adalah memberikan penilaian tentang kelayakan aplikasi ini dan nilai kebenaran dari aplikasi ini serta komentar-komentar terkait dari fitur-fitur yang telah diimplementasikan. Pengujian ini dilakukan pengguna dengan metode pengujian *blackbox*.

5.3.2.1. Kriteria Penguji

Pengujian subjektif dilakukan dengan melibatkan sepuluh orang penguji dari kalangan mahasiswa dan karyawan yang cukup sering mengakses aplikasi IbuKreatif.

5.3.2.2. Lingkungan Pengujian

Dalam proses pengujian perangkat lunak, dibutuhkan lingkungan pengujian yang disesuaikan standar kebutuhan. Masing-masing penguji memiliki peramban sendiri. Spesifikasi lingkungan pengujian perangkat lunak yang digunakan oleh penguji seperti Tabel 5.9.

Tabel 5.9 Spesifikasi Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak oleh Penguji

No	Spesifikasi
1.	Komputer Intel Core 2 Duo dan RAM 512 MB
2.	Firefox versi 20.0
3.	Google Chrome versi 24.0.1312.14
4.	Kecepatan internet 128 Kbps, 256 Kbps, 512 Kbps

5.3.2.3. Skenario Pengujian Subjektif

Dalam melakukan pengujian perangkat lunak, penguji diminta mencoba menggunakan perangkat lunak untuk melakukan aktivitas yang ada pada aplikasi IbuKreatif yaitu melihat konten, mengundang teman, memberi *like*, melakukan unduh konten, melakukan unggah konten, melakukan *share*, memberi komentar, menjawab pertanyaan,

dan memberi penilaian konten. Proses percobaan dilakukan lebih dari satu kali untuk masing-masing penguji. Jumlah penguji aplikasi ada sepuluh orang.

Dalam memberikan penilaian dan tanggapan, penguji diberikan formulir pengujian modul untuk mengukur pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada Facebook Apps. Formulir pengujian modul pada aplikasi IbuKreatif ini memiliki beberapa aspek penilaian dan pada bagian akhir terdapat saran untuk perbaikan modul pada aplikasi IbuKreatif. Berikut ini adalah formulir untuk pengujian subyektif.

Tanggal	: ____ - ____ - 2012
Browser	: _____
Petunjuk pengisian: Centang jawaban yang paling mewakili sikap dan perasaan Anda. (1) Tidak Setuju. (2) Kurang Setuju. (3) Cukup Setuju. (4) Setuju. (5) Sangat Setuju.	

1. Kegunaan Modul Pengukuran Pencapaian Kreativitas

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Apakah Saya merasa senang ketika mendapatkan penghargaan dari aplikasi IbuKreatif?					
2	Apakah Aplikasi IbuKreatif menyediakan penghargaan yang memacu saya untuk menaikkan level pencapaian tingkat kreativitas?					
3	Apakah Aplikasi IbuKreatif menyediakan event yang memacu saya untuk menaikkan level pencapaian tingkat					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
	kreativitas?					

2. Saran Perbaikan Modul Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi

No	Saran
1	
2	

5.3.2.4. Daftar Penguji Modul Pengukuran Level Kreativitas

Pada Tabel 5.10 ditunjukkan daftar penguji modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi. Berikut ini merupakan tabel penguji modul pengukuran pada aplikasi IbuKreatif

Tabel 5.10 Daftar Penguji Modul Pengukuran Level Kreativitas

No	Nama Penguji	Pekerjaan
1.	Muhammad Mahrus Syamsurijal	Mahasiswa S1 Teknik Informatika ITS Surabaya
2.	Andreyan Rizki Baskara	Mahasiswa S1 Teknik Informatika Universitas Surabaya
3.	Wilda Prihatiningtyas	Mahasiswa S1 Fakultas Hukum Unair Surabaya
4.	Ulil Maulidyah	Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unair Surabaya
5.	Fahrian Wahyu P.	Mahasiswa S1 Sistem Informasi ITS Surabaya
6.	Prahesa Kusuma Setia	Mahasiswa S1 Teknik Komputer Universitas Indonesia
7.	Deborah Chaterine	Karyawan Swasta
8.	Luthfi Ali	Mahasiswa S1 Sistem informasi Unair Surabaya
9.	Irawati Soetedjo	Ibu Rumah Tangga
10.	Alphian Zulkarnain	Pegawai Negeri

5.3.2.5 Penilaian Kegunaan Modul Pengukuran Pencapaian Kreativitas

Tabel 5.11 menunjukkan hasil rekapitulasi penilaian penguji untuk aspek kegunaan modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi. Berikut ini hasil rekapitulasi pengujian.

Tabel 5.11 Penilaian Kegunaan Modul Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi

No	Pertanyaan	Jawaban					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Apakah Saya merasa senang ketika mendapatkan penghargaan dari aplikasi IbuKreatif?	0	0	1	4	5	4.2
2	Apakah Aplikasi IbuKreatif menyediakan penghargaan yang memacu saya untuk menaikkan level pencapaian tingkat kreativitas?	0	0	3	4	3	3.2
3	Apakah Aplikasi IbuKreatif menyediakan event yang memacu saya untuk menaikkan level pencapaian tingkat kreativitas?	0	1	1	5	3	4.0

5.3.2.6. Daftar Saran Modul Pengukuran Level Kreativitas

Tabel 5.12 menunjukkan daftar saran modul menjaga keberlanjutan konten dan populasi.

Tabel 5.12 Daftar Saran Modul Menjaga Keberlanjutan Konten dan Populasi

No	Saran
1.	Hadiah <i>Event</i> kurang menarik minat.
2.	Tampilan antar muka lebih ramah fitur kepada pengguna.
3.	Mempermudah memasang iklan pada aplikasi.

5.3 Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba fungsionalitas (*correctness*) dan uji coba subjektif (*usability*) di atas, maka dapat direkapitulasi dan disimpulkan hasil pengujian tersebut sebagai berikut.

5.3.1 Evaluasi Pengujian Fungsionalitas

Berikut ini rekapitulasi hasil pengujian fungsionalitas perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan skenario pengujian yang telah dilakukan. Secara khusus, rekapitulasi tersebut dijelaskan pada Tabel 5.13 berikut.

Tabel 5.13 Evaluasi Pengujian Fungsionalitas

ID	Nama Pengujian	Hasil Pengujian
TC-MR-01	Pemberian Penghargaan mengunggah Konten.	Berhasil
TC-MR-02	Pemberian Penghargaan Mengundang Teman.	Berhasil
TC-MR-03	Pemberian Penghargaan Berbagi Konten Kepada Pengguna.	Berhasil
TC-MR-04	Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Facebook Pengguna(1).	Berhasil
TC-MR-05	Promosi Lewat Pesan Kepada Teman Facebook Pengguna(2).	Berhasil
TC-MR-06	Membuat Event.	Berhasil
TC-MR-07	Pengiriman <i>Email</i> Video bulanan.	Berhasil

Melihat hasil evaluasi pada Tabel 5.13 menunjukkan implementasi modul pengukuran pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada Facebook Apps. Hasil evaluasi berhasil dilakukan berdasarkan kriteria uji coba kebenaran fungsionalitas.

Dapat disimpulkan dari hasil tersebut, bahwa dalam kasus modul pengukuran pencapaian kreativitas ibu rumah tangga pada Facebook Apps berhasil dilakukan. Dan ketika memenuhi persyaratan

menggunakan komputer, peramban yang digunakan Firefox atau Google Chrome, dan kecepatan internet 128 Kbps.

5.3.2 Evaluasi Pengujian Subjektif

Berikut ini rekapitulasi hasil pengujian subjektif secara keseluruhan mengenai penggunaan perangkat lunak yang dilakukan oleh sepuluh orang penguji. Secara khusus, penjelasan rekapitulasi pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.14 berikut.

Tabel 5.14 Evaluasi Pengujian Subjektif

No	Nama Pengujian		Rata-Rata	Nilai Akhir	Prosentase
1	Penilaian kegunaan modul menjaga keberlangsungan konten dan populasi aplikasi IbuKreatif	Pertanyaan pertama	4.2	3.8	76%
		Pertanyaan kedua	3.2		
		Pertanyaan ketiga	4.0		

Melihat hasil evaluasi pada table 5.14 menunjukkan sebelum adanya penerapan modul ini ada peningkatan kepuasan terhadap aplikasi facebook lain yang menjadi perbandingan dengan aplikasi IbuKreatif, dimana para pengguna terlihat lebih aktif dalam menjalankan aktivitas dalam aplikasi.

Terbukti dengan adanya sistem penghargaan, modul ini menggugah rasa penasaran pengguna dalam mencapai sesuatu, sedangkan dengan adanya sistem *event* pengguna merasa tertantang dan bersaing dalam melakukan aktivitas di dalam aplikasi yang didukung dengan adanya hadiah yang menanti pengguna.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang diperoleh selama pengerjaan Tugas Akhir ini. Selain itu, juga terdapat beberapa saran terhadap Tugas Akhir ini yang diharapkan bisa membuat Tugas Akhir ini menjadi lebih baik.

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Program berhasil melakukan aktivitas menjaga keberlanjutan konten dan populasi dengan baik.
2. Terbukti dengan adanya sistem penghargaan pengguna merasa dihargai untuk terus mencapai sesuatu.
3. Adanya sistem *event* terbukti menarik pengguna untuk melakukan lebih banyak aktivitas.
4. Masih butuh bantuan admin untuk membuat *event* berjalan.
5. Sistem promosi berjalan dengan baik walaupun masih memerlukan banyak waktu.

6.2. Saran

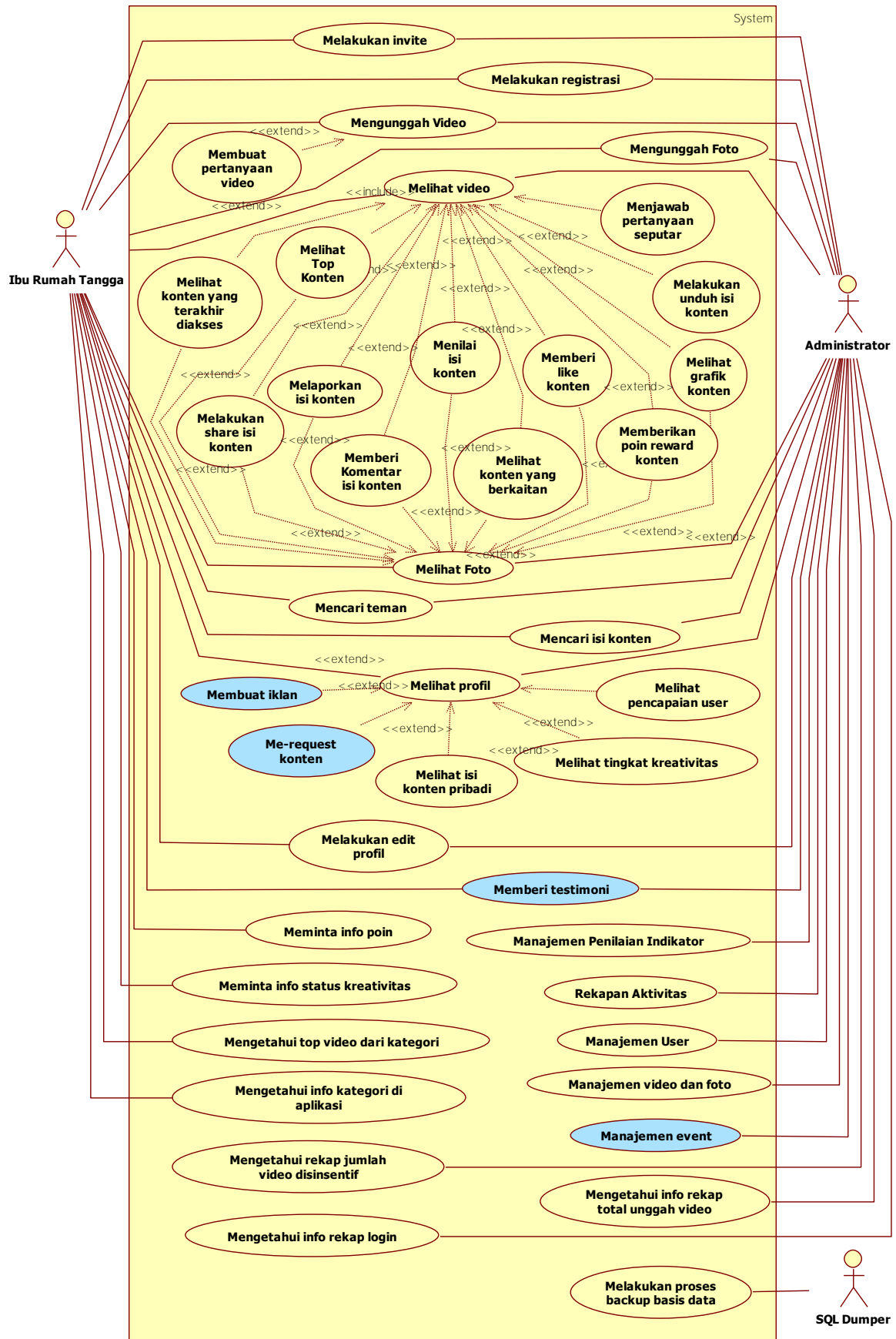
Terdapat beberapa saran terkait Tugas Akhir ini yang diharapkan bisa membuat Tugas Akhir ini menjadi lebih baik. Saran-saran tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Ke depannya diperlukan rancangan antarmuka yang lebih ramah dan memudahkan pengguna mengetahui semua fitur.
2. Hadiah *Event* kurang menarik minat.
3. Mempermudah syarat pemasangan iklan pada aplikasi.
4. Diperlukannya modal yang cukup untuk membangun populasi di awal-awal aplikasi ini resmi diluncurkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gotta, Mike. 2008. Reference Architecture For Social Network Sites. IT Research Button Group
- [2] Carlson, Nicholas (March 5, 2010). "At Last – The Full Story Of How Facebook Was Founded". Business Insider.
- [3] <http://www.merdeka.com/teknologi/jumlah-pengguna-facebook-di-indonesia-menyusut.html> [diakses 1Juni 2013]
- [4] <https://developers.facebook.com/docs/reference/apis/> [Diakses 5 Juni 2013]
- [5] Paul Graham (November 2005). "Web 2.0". Retrieved 2006-08-02. "I first heard the phrase 'Web 2.0' in the name of the Web 2.0 conference in 2004."
- [6] <http://www.dummies.com/how-to/content/how-to-to-create-facebook-promotion.html> [diakses 3 Juni 2013]
- [7] <http://www.videojug.com/expertanswer/internet-communities-and-forums-2/what-is-an-internet-forum> [diakses 4 Juni 2013]
- [8] Kincaid, jason. 2009. "SXSW: Foursquare Scores Despite Its Flaws". The Washington Post (Washington DC: WPC).
- [9] Banks, Courtney. 2012. "Top 10 Apps of '10". The Wall Street Journal (Dow Jones & Company, Inc.).

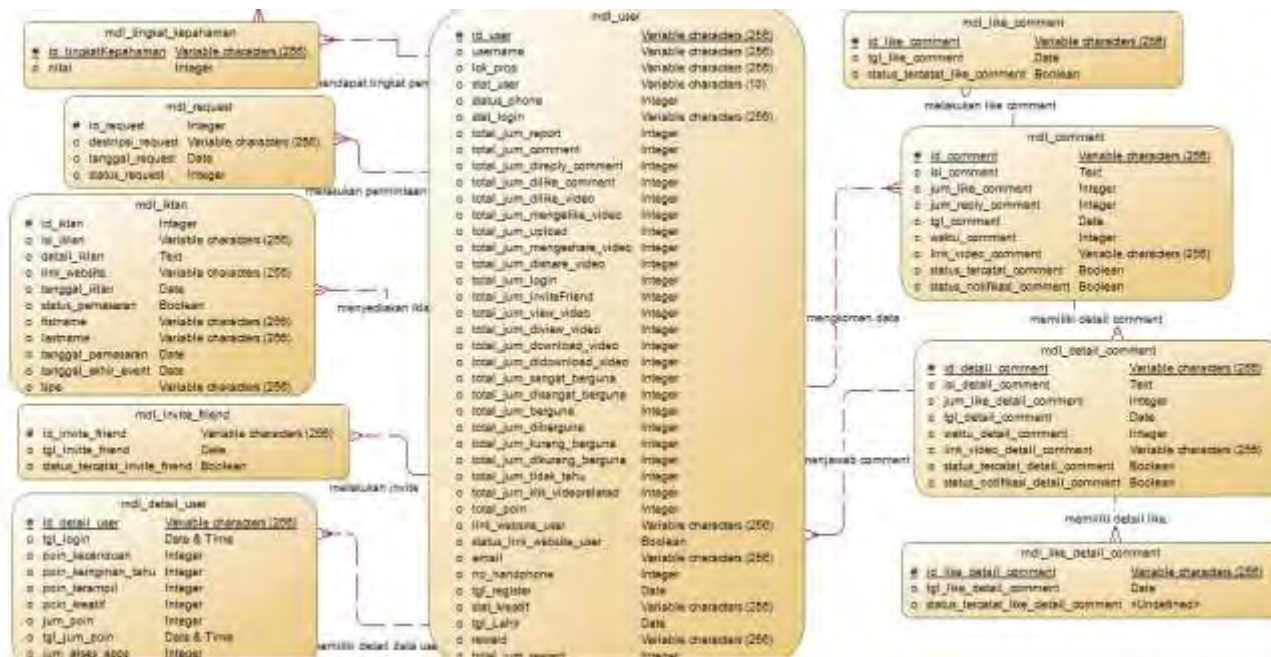
LAMPIRAN A – ANALISIS



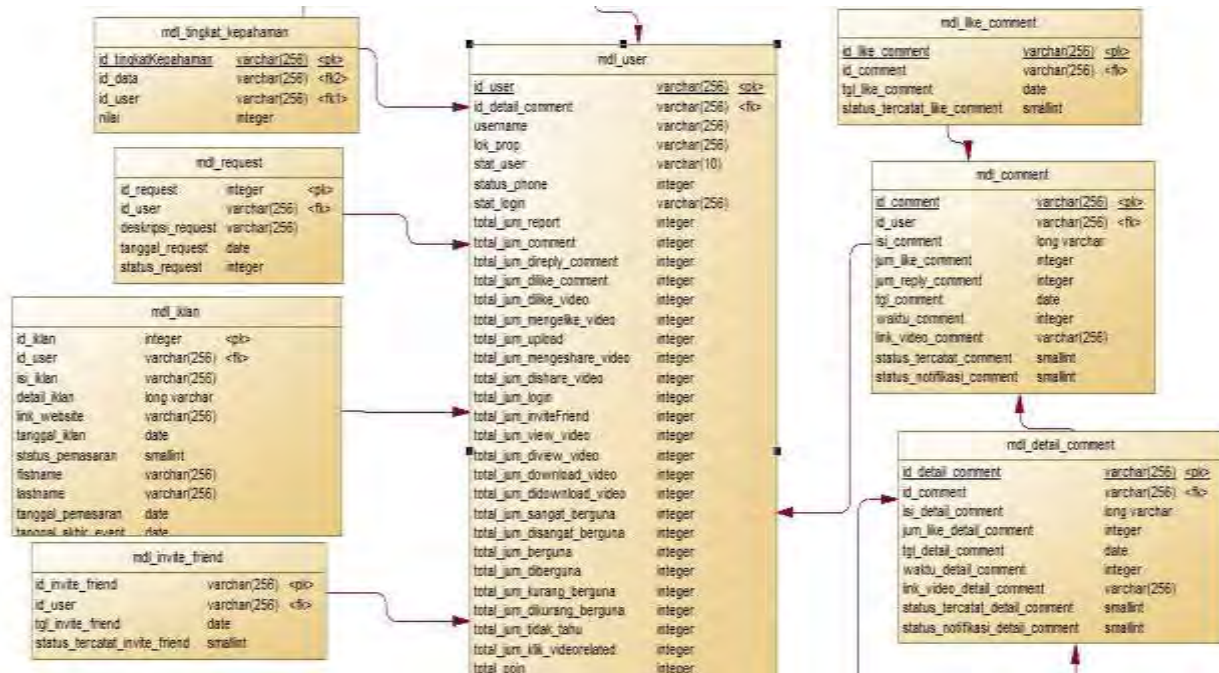
Gambar A.1 Usecase Sistem Aplikasi IbuKreatif

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

LAMPIRAN B – PERANCANGAN



Gambar B.1 Conceptual Data Model (CDM) Sistem



Gambar B.2 Physical Data Model (PDM) Sistem

LAMPIRAN C – IMPLEMENTASI

```
<?php

    include ("sessionIK.php");

?>

<?php

    include ("validasiUser.php");

?>


<?php


session_start();


$JenisEvent=$_REQUEST['jenis_event'];
$RewardEvent=$_REQUEST['reward_event'];
$JumPoinEvent=$_REQUEST['jumlah_poin'];
$PencapaianEvent=$_REQUEST['pencapaian_event'];
>NamaEvent=$_REQUEST['NamaEvent'];
$DeskripsiEvent = $_REQUEST['DeskripsiEvent'];
$DetilEvent=$_REQUEST['DetilEvent'];
```

```

date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");

$currentDate = date("Y-m-d");

$dateplus7 = strtotime(date("Y-m-d", strtotime($currentDate)) .
" +7 days");

$datePlusSeven = date("Y-m-d", $dateplus7);

$dateplus14 = strtotime(date("Y-m-d",
strtotime($currentDate)) . " +14 days");

$datePlusTwoWeek = date("Y-m-d", $dateplus14);

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedresourc
e.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu1311105062277");

    // Check connection

    if (mysqli_connect_errno())

    {

        echo "Failed to connect to MySQL: " . mysqli_connect_error();

    }

    $query = mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_iklan
(id_user,tanggal_iklan,
nama_iklan,isi_iklan,detail_iklan,firstname,lastname,status_pem
asaran,tipe,tanggal_akhir_event,tanggal_pemasaran,jenis_event,s
tatus_event,reward_event,jum_poin_event,pencapaian_event)

VALUES ('$id_user',
'$currentDate','$NamaEvent' , '$DeskripsiEvent','$DetilEvent','$
first_name','$last_name','0','event','$datePlusSeven','$datePlu
sTwoWeek','$JenisEvent','1','$RewardEvent','$JumPoinEvent','$Pe
ncapaianEvent')");

```

```

datePlusTwoWeek', '$JenisEvent', '1', '$RewardEvent', '$JumPoinEvent', '$PencapaianEvent')");

$resultCount = mysqli_query($con, "SELECT id FROM mdl_user");

$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);

$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con, "SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");

while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];

    mysqli_query($con, "INSERT INTO mdl_notif_event
(user_id, status_notif) VALUES ('$id', '0')");

}

mysqli_query($con, "INSERT INTO mdl_cron_event
(user_id, pesan) VALUES ('$id_user', '$NamaEvent')");

$direct =
"https://apps.Facebook.com/ibukreatif/admin\_home.php";

echo("<script> top.location.href='\" . $direct .
\"'</script>");

?>

```

Kode Sumber C.1 Implementasi Pengaturan *Event*


```

<?php

session_start();

$app_id = "164534920367405";
$app_secret = "7f3d50be779adbdclae7848157a360d2";
    $id_user = $_SESSION['idUser'];
    $username = $_SESSION['Username'];
    $first_name = $_SESSION['first_name'];
    $last_name = $_SESSION['last_name'];

    $token_url =
"https://graph.facebook.com/oauth/access_token?" .
    "client_id=" . $app_id .
    "&client_secret=" . $app_secret .
    "&grant_type=client_credentials";

    $app_access_token = file_get_contents($token_url);

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedresou
rce.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu1311105062277");
    // Check connection
    if (mysqli_connect_errno())
    {
        echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
    }

    $resultUser = mysqli_query($con,"SELECT * FROM mdl_user
Where id='$id_user'");
    $rowUser = mysqli_fetch_array($resultUser);
    $countUser = strlen($rowUser['reward']);

    if($rowUser['total_jum_upload'] >= 1 &&
$rowUser['reward'][1]==0)
    {
        $rowUser['reward'][1]=1;
        $newReward=$rowUser['reward'];
        $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
        mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
        $picture =
'http://s20.postimage.org/ayjcr7ofd/1_postingan.jpg';

```

```

$namea='Generous User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengunggah video 1 kali,beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_upload'] >= 3 &&
$rowUser['reward'][2]==0)
{
    $rowUser['reward'][2]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/wz4alkwh5/3_postingan.jpg?noCache=136
8700578';
    $nama='Charitable User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengunggah video 3 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

```

```

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $sid = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_upload'] >= 5 &&
$rowUser['reward'][3]==0)
{
    $rowUser['reward'][3]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/nfuls48yx/5_postingan.jpg?noCache=136
8700626';
    $nama='Philanthropic User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengunggah video 5 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {

```

```

$id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_upload'] >= 10 &&
$rowUser['reward'][4]==0)
{
    $rowUser['reward'][4]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/gdwo5x5d5/10_postingan.jpg?noCache=13
68700657';
    $nama='Bounteus User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengunggah video 10 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

}
if($rowUser['total_jum_upload'] >= 20 &&
$rowUser['reward'][5]==0)
{
    $rowUser['reward'][5]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser['total_jum_reward']+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/ae8x29kkp/20_postingan.jpg?noCache=13
68700684';
    $nama='Magnanimous User';
    $caption='Ibu Kreatif reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengunggah video 20 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_inviteFriend'] >= 3 &&
$rowUser['reward'][6]==0)
{
    $rowUser['reward'][6]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser['total_jum_reward']+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/7lfp8k89/3_invite.jpg?noCache=136870
0727';
    $nama='Friendly';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengundang teman 3 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_inviteFriend'] >= 7 &&
$rowUser['reward'][7]==0)
{
    $rowUser['reward'][7]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/e0eqewqy1/7_invite.jpg?noCache=136870
0755';
    $nama='Persuader';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';

```

```

$description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini karena
telah mengundang teman 7 kali, beritahu teman anda!';

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;
$_SESSION['share'] = "aktif";

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_inviteFriend'] >= 15 &&
$rowUser['reward'][8]==0)
{
    $rowUser['reward'][8]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/tn5zsa4q1/15_invite.jpg?noCache=13687
00785';
    $nama='Socialite';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengundang teman 15 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

```

```

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_inviteFriend'] >= 30 &&
$rowUser['reward'][9]==0)
{
    $rowUser['reward'][9]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/5kp5xeo2x/30_invite.jpg?noCache=13687
00809';
    $nama='Marketeer';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengundang teman 30 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {

```



```

$id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_inviteFriend'] >= 50 &&
$rowUser['reward'][10]==0)
{
    $rowUser['reward'][10]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/x9bt4xb3d/50_invite.jpg?noCache=13687
00835';
    $nama='Superstar';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah mengundang teman 50 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

}
    if($rowUser['total_jum_comment'] >= 5 &&
$rowUser['reward'][11]==0)
    {
        $rowUser['reward'][11]=1;
        $newReward=$rowUser['reward'];
        $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
        mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
        $picture =
'http://s20.postimg.org/hdrkfd9wp/5_komentar.jpg?noCache=1368
700910';
        $nama='Awkward User';
        $caption='Ibu Kreatif Reward';
        $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah berkomentar 5 kali, beritahu teman anda!';

        $_SESSION['picture'] = $picture;
        $_SESSION['nama'] = $nama;
        $_SESSION['caption'] = $caption;
        $_SESSION['description'] = $description;

        $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
        $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
        $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

        $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
        while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
        {
            $id = $row2[id];
            mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
        }
        include("share.php");
    }
    if($rowUser['total_jum_comment'] >= 20 &&
$rowUser['reward'][12]==0)
    {
        $rowUser['reward'][12]=1;
        $newReward=$rowUser['reward'];
        $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
        mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user');
    $picture =
'http://s20.postimg.org/mdp0nbfd/20_komentar.jpg?noCache=136
8700933';
    $nama='Mingle User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah berkomentar 20 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_comment'] >= 50 &&
$rowUser['reward'][13]==0)
{
    $rowUser['reward'][13]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/sfwnDt3zd/50_komentar.jpg?noCache=136
8700962';
    $nama='Supple User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';

```

```

$description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini karena
telah berkomentar 50 kali, beritahu teman anda!';

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_comment'] >= 100 &&
$rowUser['reward'][14]==0)
{
    $rowUser['reward'][14]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/6i06k0oyx/100_komentar.jpg?noCache=13
68700991';
    $nama='Flexible User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah berkomentar 100 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

```

```

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_comment'] >= 200 &&
$rowUser['reward'][15]==0)
{
    $rowUser['reward'][15]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/548jopppl/200_komentar.jpg?noCache=13
68701019';
    $nama='Sociable User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah berkomentar 200 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
}

```

```

}
    include("share.php");
}
    if($rowUser['total_jum_mengelike_video'] >= 5 &&
$rowUser['reward'][16]==0)
    {
        $rowUser['reward'][16]=1;
        $newReward=$rowUser['reward'];
        $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
        mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
        $picture = 'http://s20.postimg.org/tbwzwcw71/like_5.jpg';
        $nama='Admired!';
        $caption='Ibu Kreatif Reward';
        $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Like Video 5 kali, beritahu teman anda!';

        $_SESSION['picture'] = $picture;
        $_SESSION['nama'] = $nama;
        $_SESSION['caption'] = $caption;
        $_SESSION['description'] = $description;

        $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
        $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
        $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

        $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
        while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
        {
            $sid = $row2[id];
            mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$id_user')");
        }
        include("share.php");
    }
    if($rowUser['total_jum_mengelike_video'] >= 10 &&
$rowUser['reward'][17]==0)
    {
        $rowUser['reward'][17]=1;
        $newReward=$rowUser['reward'];
        $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;

```

```

mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/8gap13yzx/like_10.jpg';
    $nama='Fascinated!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Like Video 10 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengelike_video'] >= 20 &&
$rowUser['reward'][18]==0)
{
    $rowUser['reward'][18]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/cqpdgp431/like_20.jpg';
    $nama='Impressed!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Like Video 20 kali, beritahu teman anda!';

```

```

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $sid = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengelike_video'] >= 40 &&
$rowUser['reward'][19]==0)
{
    $rowUser['reward'][19]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/anjjmrtnx/like_40.jpg';
    $nama='Amazed!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward!';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Like Video 40 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

```



```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengelike_video'] >= 70 &&
$rowUser['reward'][20]==0)
{
    $rowUser['reward'][20]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/5q5z1nrot/like_70.jpgg';
    $nama='So Rhapsodic!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Like Video 70 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

if($rowUser['total_jum_mengeshare_video'] >= 2 &&
$rowUser['reward'][21]==0)
{
    $rowUser['reward'][21]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/owj64u86l/share_2.jpg';
    $nama='Good Hearted';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Share Video 2 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengeshare_video'] >= 7 &&
$rowUser['reward'][22]==0)
{
    $rowUser['reward'][22]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user');
    $picture =
'http://s20.postimg.org/shf1o2cq5/share_7.jpg';
    $nama='Benevolent';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Share Video 7 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengeshare_video'] >= 15 &&
$rowUser['reward'][23]==0)
{
    $rowUser['reward'][23]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/w2ax7ah9p/share_15.jpg';
    $nama='Eleemosynary';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Share Video 15 kali, beritahu teman anda!';

```

```

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;
$_SESSION['share'] = "aktif";

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengeshare_video'] >= 30 &&
$rowUser['reward'][24]==0)
{
    $rowUser['reward'][24]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/immnwhu8rx/share_30.jpg';
    $nama='Accomodater';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Share Video 30 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

```

```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_mengeshare_video'] >= 60 &&
$rowUser['reward'][25]==0)
{
    $rowUser['reward'][25]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/8dvfc0kq5/share_60.jpgg';
    $nama='Robin Hood';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Share Video 60 kali, beritahu teman anda!';

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;
$_SESSION['share'] = "aktif";

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 3 &&
$rowUser['reward'][26]==0)
{
    $rowUser['reward'][26]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/ha67fybcd/view_3.jpg';
    $nama='Nosy User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 3 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 10 &&
$rowUser['reward'][27]==0)
{
    $rowUser['reward'][27]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user');
    $picture =
'http://s20.postimg.org/4o0dwuy99/view_10.jpg';
    $nama='Curious User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 10 kali, beritahu teman anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 30 &&
$rowUser['reward'][28]==0)
{
    $rowUser['reward'][28]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/d2bf779wt/view_30.jpg';
    $nama='Sociable User';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 30 kali, beritahu teman anda!';

```

```

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $sid = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 50 &&
$rowUser['reward'][29]==0)
{
    $rowUser['reward'][29]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/wy7emqqy5/view_50.jpgg';
    $nama='Geek';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 50 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

```



```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
(' $id','0',' $id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 80 &&
$rowUser['reward'][30]==0)
{
    $rowUser['reward'][30]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/5c98fswz1/view_80.jpg';
    $nama='Book Worm';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 80 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
(' $id','0',' $id_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 5 &&
$rowUser['reward'][31]==0)
{
    $rowUser['reward'][31]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/jfbxhxql1/login_5.png';
    $nama='Diligent!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 5 kali, beritahu teman
anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 20 &&
$rowUser['reward'][32]==0)
{
    $rowUser['reward'][32]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user');
    $picture =
'http://s20.postimg.org/aycf70lwp/login_20.png';
    $nama='Assiduous!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 20 kali, beritahu teman
anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 50 &&
$rowUser['reward'][33]==0)
{
    $rowUser['reward'][33]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/wm5yv7bop/login_50.png';
    $nama='Hard Worker!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 50 kali, beritahu teman
anda!';

```

```

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 100 &&
$rowUser['reward'][34]==0)
{
    $rowUser['reward'][34]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/cstv2hyax/login_100.png';
    $nama='Up to date!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 100 kali, beritahu teman
anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

```

```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 200 &&
$rowUser['reward'][35]==0)
{
    $rowUser['reward'][35]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/7vgahdwbt/login_200.png';
    $nama='Ambassador!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 200 kali, beritahu teman
anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
?>

```

Kode Sumber C.2 Implementasi Pemberian Penghargaan

```

<?php
    include ("sessionIK.php");
?>
<?php
    include ("validasiUser.php");
?>

<?php

session_start();
$isiIklan = $_REQUEST['isiIklan'];
$link = $_REQUEST['link'];

date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentDate = date("Y-m-d");

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedresour
ce.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu1311105062277"
);
    // Check connection
    if (mysqli_connect_errno())
    {
        echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
    }

    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_iklan
(id_user,tanggal_iklan, isi_iklan,link_website,
firstname,lastname,status_pemasaran,tipe)
VALUES ('$id_user', '$currentDate',
'$isiIklan','$link','$first_name','$last_name','0','iklan')"
);
    $direct =
"https://apps.facebook.com/ibukreatif/user_profil.php";
    echo("<script> top.location.href='" . $direct .
"</script>");
?>

```

Kode Sumber C.3 Implementasi Pembuatan Iklan

```

<?php

session_start();

require 'facebook_src/facebook.php';

$app_id = "164534920367405";
$app_secret = "7f3d50be779adbdclae7848157a360d2";
$id_user = $_SESSION['idUser'];
$username = $_SESSION['Username'];
$first_name = $_SESSION['first_name'];
$last_name = $_SESSION['last_name'];

$facebook = new Facebook(array(
    'appId' => '164534920367405',
    'secret' => '7f3d50be779adbdclae7848157a360d2',
));

$access_token = $facebook->getAccessToken();
$fql = "SELECT username FROM user WHERE uid in (select uid2
from friend where uid1=me())";

$response = $facebook->api(array(
    'method' => 'fql.query',
    'query' => $fql,
));

$fql2 = "SELECT friend_count FROM user WHERE uid = $id_user";
$response2 = $facebook->api(array(
    'method' => 'fql.query',
    'query' => $fql2,
));
$jumlah = $response2[0][friend_count];

for($i=0;$i<$jumlah;$i++)
{
    $to = $response[$i][username]."@facebook.com";
    //echo $to;
    $subject = "Hello Creative People";
    $message = "Hai Kreatifers, bergabunglah bersama kami di
    -->

```

```

IBUKREATIF http://www.facebook.com/KomunitasIbuKreatif
dapatkan tips dan tutorial kreatif disini :) ";
    $from = $username."@facebook.com";
    $headers = "From:" . $from;
    mail($to,$subject,$message,$headers);
    //echo "Mail Sent.";
}

```

?>

Kode Sumber C.4 Implementasi Promosi Lewat Pesan

```

<?php
session_start();
$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedr
esource.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu13111050
62277");
// Check connection
if (mysqli_connect_errno())
{
    echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
}
date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentStartDate = date("Y-m-01");
$currentDate=date("Y-m-d");
$currentYear = date("Y");
$monthAgo=date("m",strtotime( '-1 month'));

if($currentDate==$currentStartDate)
{
    $checkVideoExist = mysqli_query($con,"select id_video
from mdl_video where month(tgl_upload_video)='$monthAgo'
and year(tgl_upload_video)='$currentYear' and
status_pengiriman_video=0");
    while($ResultcheckVideoExist =
mysqli_fetch_array($checkVideoExist))
    {
        $idVideo=$ResultcheckVideoExist[id_video];
        $url =
"https://apps.facebook.com/ibukreatif/inner.php?video=$id
Video";

```



```

$data .= ' '.$url.',';
    mysqli_query($con,"Update mdl_video set
status_pengiriman_video=1 where id_video='$idVideo'");
}
if($idVideo!=null)
{
    $getEmailUser = mysqli_query($con,"select email from
mdl_user");
    while($ResultgetEmailUser =
mysqli_fetch_array($getEmailUser))
    {

        //$data = substr($data,0,(strlen($data)-1));
        $newData = str_replace(",","\r\n",$data);
        $to = $ResultgetEmailUser[email];
        $subject = "Video Terbaru";
        $message = "ini adalah link video terbaru dari
ibu kreatif pada bulan ini: \n".$newData;
        $from = "ibukreatif.org/ibukreatif";
        $headers = "From:" . $from;
        mail($to,$subject,$message,$headers);

    }
}
//echo "\n".$newData;
?>

```

Kode Sumber C 5 Implementasi Mengirimkan Video Bulanan

```

<?php
    include ("sessionIK.php");
?>
<?php
    include ("validasiUser.php");
    require 'countKomenLikeLogin.php';
    require 'komentarreward.php';

?>

<?php

```

```

session_start();
date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentDate = date("Y-m-d");
$app_id = "164534920367405";
$app_secret = "7f3d50be779adbdclae7848157a360d2";

    $token_url =
"https://graph.facebook.com/oauth/access_token?" .
    "client_id=" . $app_id .
    "&client_secret=" . $app_secret .
    "&grant_type=client_credentials";

    $app_access_token =
file_get_contents($token_url);

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hos
tedresource.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu
1311105062277");
    // Check connection
    if (mysqli_connect_errno())
    {
        echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
    }
    $resultIklan = mysqli_query($con,"SELECT
id_iklan,firstname,
lastname,isi_iklan,link_website,tanggal_iklan FROM
`mdl_iklan` where tipe = 'iklan' and
(status_pemasaran = 0 or tanggal_pemasaran =
'$currentDate') order by tanggal_iklan asc");
    $resultEvent = mysqli_query($con,"SELECT
id_iklan,firstname,
lastname,nama_iklan,isi_iklan,detail_iklan,tanggal_ik
lan FROM `mdl_iklan` where tipe = 'event' and
status_pemasaran = 0 order by tanggal_iklan asc");
    $resultUser = mysqli_query($con,"SELECT
id,firstname, lastname,firstaccess FROM `mdl_user`
order by firstaccess desc");

    $result = mysqli_query($con,"SELECT id, username,
email, phone1, lok_prop FROM mdl_user Where
id='$id_user'");
    $row = mysqli_fetch_array($result);
    $hit = strlen($first_name) + strlen($last_name);
    if($hit <= 20)
    {
        $nama = $first_name." ".$last_name;
    }
    else

```

```

{
    if(strlen($first_name)<=20)
    {
        $nama=$first_name;
    }
    else
    {
        $nama = $last_name;
    }
}

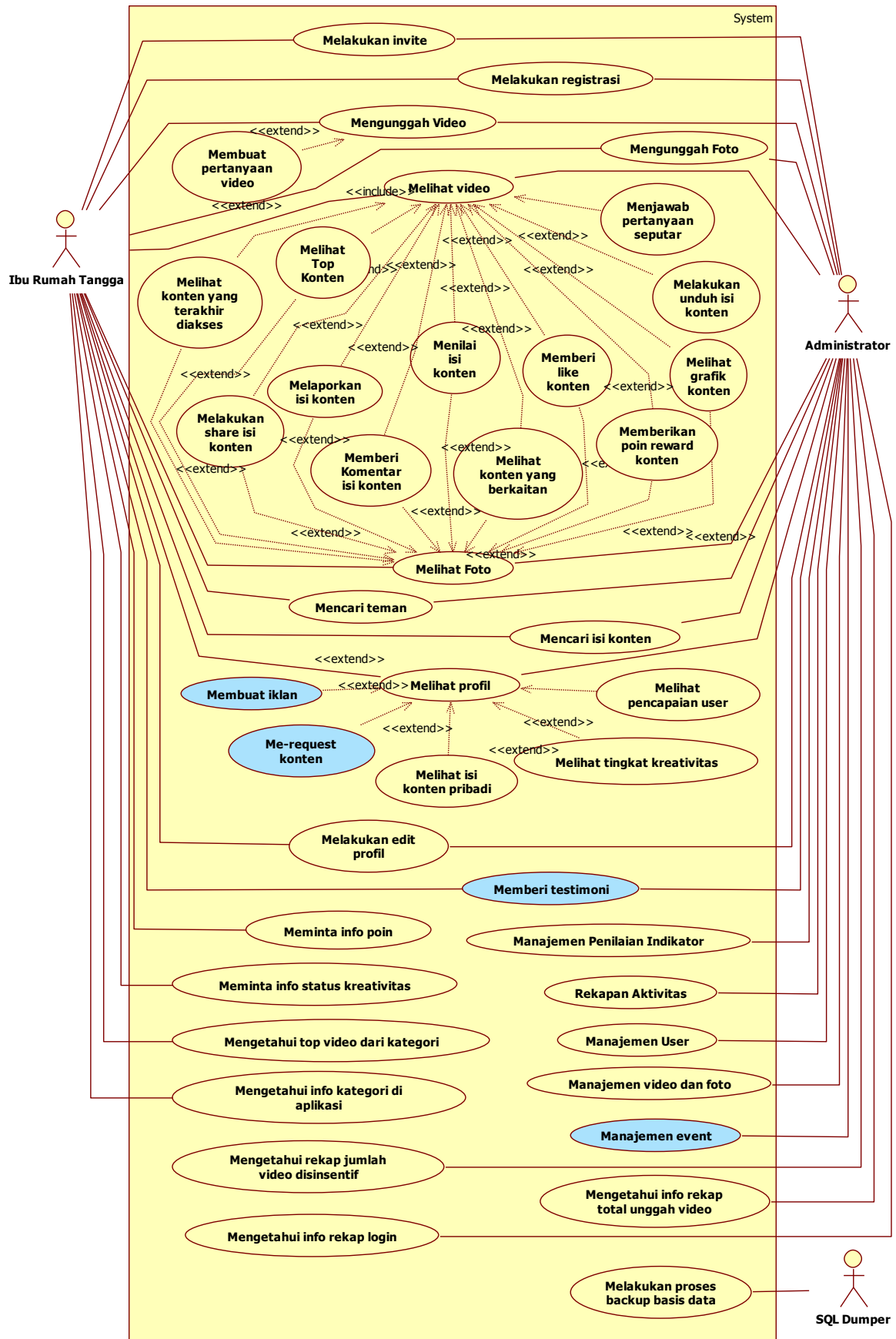
$autoCom = mysqli_query($con,"SELECT * FROM mdl_video where
jumlah_report_video < 10");
$rowautoCom = mysqli_fetch_array($autoCom);
$countAutoCom = mysqli_num_rows($autoCom);
$i=0;
while ($rowautoCom = mysqli_fetch_assoc($autoCom))
{
    $source[$i] = "\"".$rowautoCom['judul_video']."\", ";

    $i++;
}
$countTag = count($source);
if($countAutoCom >1)
{
    $variable = array_map("unserialize",
array_unique(array_map("serialize", $source)));
}

```

Kode Sumber C.6 Implementasi Mengisi Testimoni

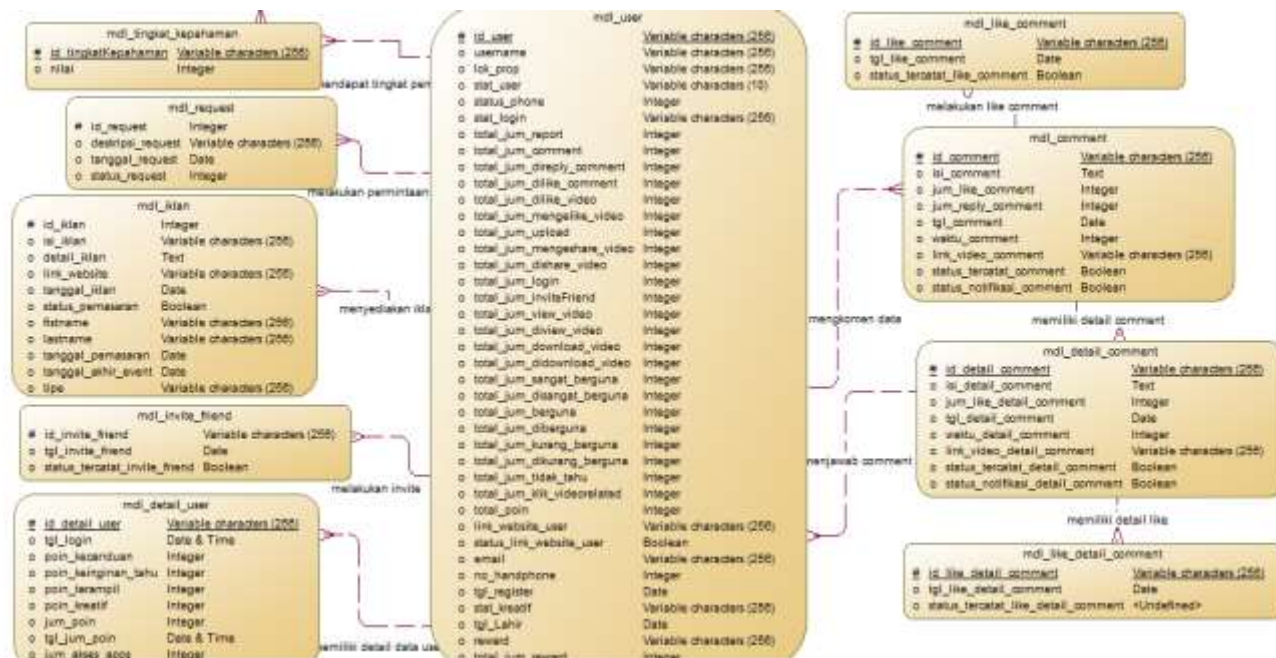
LAMPIRAN A – ANALISIS



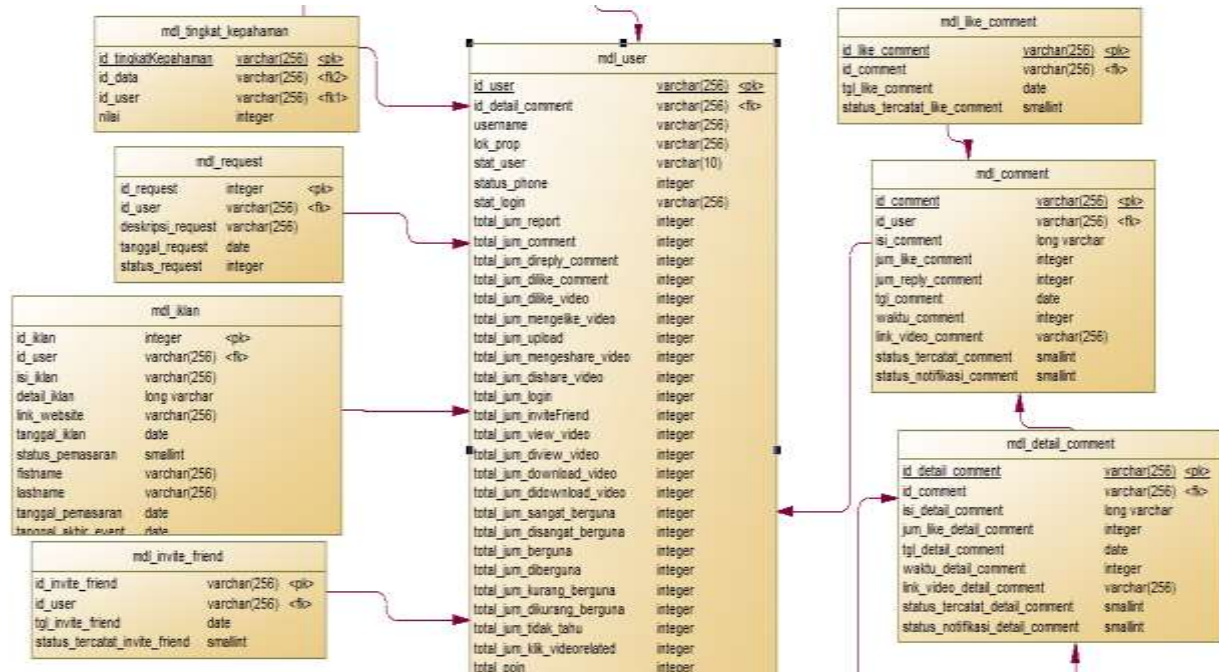
Gambar A.1 Usecase Sistem Aplikasi IbuKreatif

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

LAMPIRAN B – PERANCANGAN



Gambar B.1 Conceptual Data Model (CDM) Sistem



Gambar B.2 Physical Data Model (PDM) Sistem

LAMPIRAN C – IMPLEMENTASI

```
<?php

    include ("sessionIK.php");

?>

<?php

    include ("validasiUser.php");

?>


<?php


session_start();


$JenisEvent=$_REQUEST['jenis_event'];
$RewardEvent=$_REQUEST['reward_event'];
$JumPoinEvent=$_REQUEST['jumlah_poin'];
$PencapaianEvent=$_REQUEST['pencapaian_event'];
>NamaEvent=$_REQUEST['NamaEvent'];
$DeskripsiEvent = $_REQUEST['DeskripsiEvent'];
$DetilEvent=$_REQUEST['DetilEvent'];
```



```

date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");

$currentDate = date("Y-m-d");

$dateplus7 = strtotime(date("Y-m-d", strtotime($currentDate)) .
" +7 days");

$datePlusSeven = date("Y-m-d", $dateplus7);

$dateplus14 = strtotime(date("Y-m-d",
strtotime($currentDate)) . " +14 days");

$datePlusTwoWeek = date("Y-m-d", $dateplus14);

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedresourc
e.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu1311105062277");

    // Check connection

    if (mysqli_connect_errno())

    {

        echo "Failed to connect to MySQL: " . mysqli_connect_error();

    }

    $query = mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_iklan
(id_user,tanggal_iklan,
nama_iklan,isi_iklan,detail_iklan,firstname,lastname,status_pem
asaran,tipe,tanggal_akhir_event,tanggal_pemasaran,jenis_event,s
tatus_event,reward_event,jum_poin_event,pencapaian_event)

VALUES ('$id_user',
'$currentDate','$NamaEvent' , '$DeskripsiEvent','$DetilEvent','$
first_name','$last_name','0','event','$datePlusSeven','$datePlu
sTwoWeek','$JenisEvent','1','$RewardEvent','$JumPoinEvent','$Pe
ncapaianEvent')");

```

```

datePlusTwoWeek', '$JenisEvent', '1', '$RewardEvent', '$JumPoinEven
t', '$PencapaianEvent')");

$resultCount = mysqli_query($con, "SELECT id FROM mdl_user");

$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);

$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con, "SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");

while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];

    mysqli_query($con, "INSERT INTO mdl_notif_event
(user_id, status_notif) VALUES ('$id', '0')");

}

mysqli_query($con, "INSERT INTO mdl_cron_event
(user_id, pesan) VALUES ('$id_user', '$NamaEvent')");

$direct =
"https://apps.Facebook.com/ibukreatif/admin\_home.php";

echo("<script> top.location.href='\" . $direct .
\"'</script>");

?>

```

Kode Sumber C.1 Implementasi Pengaturan *Event*

```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_view_video'] >= 80 &&
$rowUser['reward'][30]==0)
{
    $rowUser['reward'][30]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/5c98fswz1/view_80.jpg';
    $nama='Book Worm';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah melihat Video 80 kali, beritahu teman anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}

```

```

}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 5 &&
$rowUser['reward'][31]==0)
{
    $rowUser['reward'][31]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/jfbxhxql1/login_5.png';
    $nama='Diligent!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 5 kali, beritahu teman
anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $id = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 20 &&
$rowUser['reward'][32]==0)
{
    $rowUser['reward'][32]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET

```

```

reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user');
    $picture =
'http://s20.postimg.org/aycf70lwp/login_20.png';
    $nama='Assiduous!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 20 kali, beritahu teman
anda!';

    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;

    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$id_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 50 &&
$rowUser['reward'][33]==0)
{
    $rowUser['reward'][33]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/wm5yv7bop/login_50.png';
    $nama='Hard Worker!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 50 kali, beritahu teman
anda!';

```

```

$_SESSION['picture'] = $picture;
$_SESSION['nama'] = $nama;
$_SESSION['caption'] = $caption;
$_SESSION['description'] = $description;

$resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
$rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
$num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
{
    $id = $row2[id];
    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$id','0','$id_user')");
}
include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 100 &&
$rowUser['reward'][34]==0)
{
    $rowUser['reward'][34]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward='$newReward',total_jum_reward='$total_jum_reward'
WHERE id='$id_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/cstv2hyax/login_100.png';
    $nama='Up to date!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 100 kali, beritahu teman
anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

```

```

$result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user limit
$num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
if($rowUser['total_jum_login'] >= 200 &&
$rowUser['reward'][35]==0)
{
    $rowUser['reward'][35]=1;
    $newReward=$rowUser['reward'];
    $total_jum_reward=$rowUser[total_jum_reward]+1;
    mysqli_query($con,"UPDATE mdl_user SET
reward=$newReward,total_jum_reward=$total_jum_reward'
WHERE id='$sid_user'");
    $picture =
'http://s20.postimg.org/7vgahdwbt/login_200.png';
    $nama='Ambassador!';
    $caption='Ibu Kreatif Reward';
    $description='Selamat anda telah mendapatkan badge ini
karena telah Login ke Aplikasi 200 kali, beritahu teman
anda!';
    $_SESSION['picture'] = $picture;
    $_SESSION['nama'] = $nama;
    $_SESSION['caption'] = $caption;
    $_SESSION['description'] = $description;
    $resultCount = mysqli_query($con,"SELECT id FROM
mdl_user");
    $rowCount = mysqli_fetch_array($resultCount);
    $num_resultCount = mysqli_num_rows($resultCount);

    $result2 = mysqli_query($con,"SELECT id FROM mdl_user
limit $num_resultCount");
    while($row2 = mysqli_fetch_assoc($result2))
    {
        $sid = $row2[id];
        mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_notif_share
(user_id,status_notif,sharer_id)VALUES
('$sid','0','$sid_user')");
    }
    include("share.php");
}
?>

```

Kode Sumber C.1 Implementasi Pemberian Penghargaan

```
<?php
    include ("sessionIK.php");
?>
<?php
    include ("validasiUser.php");
?>

<?php

session_start();
$isiIklan = $_REQUEST['isiIklan'];
$link = $_REQUEST['link'];

date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentDate = date("Y-m-d");

$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedresour
ce.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu1311105062277"
);
    // Check connection
    if (mysqli_connect_errno())
    {
        echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
    }

    mysqli_query($con,"INSERT INTO mdl_iklan
(id_user,tanggal_iklan, isi_iklan,link_website,
firstname,lastname,status_pemasaran,tipe)
VALUES ('$id_user', '$currentDate',
'$isiIklan','$link','$first_name','$last_name','0','iklan')"
);
    $direct =
"https://apps.facebook.com/ibukreatif/user_profil.php";
    echo("<script> top.location.href='" . $direct .
"'</script>");
?>
```

Kode Sumber C.2 Implementasi Pembuatan Iklan


```

<?php

session_start();

require 'facebook_src/facebook.php';

$app_id = "164534920367405";
$app_secret = "7f3d50be779adbdc1ae7848157a360d2";
    $id_user = $_SESSION['idUser'];
    $username = $_SESSION['Username'];
    $first_name = $_SESSION['first_name'];
    $last_name = $_SESSION['last_name'];

    $facebook = new Facebook(array(
        'appId' => '164534920367405',
        'secret' => '7f3d50be779adbdc1ae7848157a360d2',
    ));

    $access_token = $facebook->getAccessToken();
    $fql = "SELECT username FROM user WHERE uid in (select uid2
from friend where uid1=me())";

    $response = $facebook->api(array(
        'method' => 'fql.query',
        'query' => $fql,
    ));

    $fql2 = "SELECT friend_count FROM user WHERE uid = $id_user";
    $response2 = $facebook->api(array(
        'method' => 'fql.query',
        'query' => $fql2,
    ));
    $jumlah = $response2[0][friend_count];

for($i=0;$i<$jumlah;$i++)
{
    $to = $response[$i][username]."@facebook.com";
    //echo $to;
    $subject = "Hello Creative People";
    $message = "Hai Kreatifers, bergabunglah bersama kami di
    - - - - -

```

```

IBUKREATIF http://www.facebook.com/KomunitasIbuKreatif
dapatkan tips dan tutorial kreatif disini :) ";
    $from = $username."@facebook.com";
    $headers = "From:" . $from;
    mail($to,$subject,$message,$headers);
    //echo "Mail Sent.";
}

?>

```

Kode Sumber C.3 Implementasi Promosi Lewat Pesan

```

<?php
session_start();
$con=mysqli_connect("ibu1311105062277.db.10928381.hostedre
source.com","ibu1311105062277","i8uKre@tiF","ibu13111050
62277");
// Check connection
if (mysqli_connect_errno())
{
    echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
}
date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentStartDate = date("Y-m-01");
$currentDate=date("Y-m-d");
$currentYear = date("Y");
$monthAgo=date("m",strtotime( '-1 month'));

if($currentDate==$currentStartDate)
{
    $checkVideoExist = mysqli_query($con,"select id_video
from mdl_video where month(tgl_upload_video)='$monthAgo'
and year(tgl_upload_video)='$currentYear' and
status_pengiriman_video=0");
    while($ResultcheckVideoExist =
mysqli_fetch_array($checkVideoExist))
    {
        $idVideo=$ResultcheckVideoExist[id_video];
        $url =
"https://apps.facebook.com/ibukreatif/inner.php?video=$id
Video";

```

```

$data .= ' '.$url.'';
    mysqli_query($con,"Update mdl_video set
status_pengiriman_video=1 where id_video='$idVideo'");
}
if($idVideo!=null)
{
    $getEmailUser = mysqli_query($con,"select email from
mdl_user");
    while($ResultgetEmailUser =
mysqli_fetch_array($getEmailUser))
    {

        // $data = substr($data,0,(strlen($data)-1));
        $newData = str_replace(",","\r\n",$data);
        $to = $ResultgetEmailUser[email];
        $subject = "Video Terbaru";
        $message = "ini adalah link video terbaru dari
ibu kreatif pada bulan ini: \n".$newData;
        $from = "ibukreatif.org/ibukreatif";
        $headers = "From:" . $from;
        mail($to,$subject,$message,$headers);

    }
}
}
//echo "\n".$newData;
?>

```

Kode Sumber C 4 Implementasi Mengirimkan Video Bulanan

```

<?php
    include ("sessionIK.php");
?>
<?php
    include ("validasiUser.php");
    require 'countKomenLikeLogin.php';
    require 'komentarreward.php';

?>

<?php

```

```

session_start();
date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
$currentDate = date("Y-m-d");
$app_id = "164534920367405";
$app_secret = "7f3d50be779adbdc1ae7848157a360d2";

$token_url =
"https://graph.facebook.com/oauth/access_token?" .
    "client_id=" . $app_id .
    "&client_secret=" . $app_secret .
    "&grant_type=client_credentials";

$app_access_token =
file_get_contents($token_url);

$con=mysqli_connect("ibul311105062277.db.10928381.hos
tedresource.com","ibul311105062277","i8uKre@tiF","ibu
1311105062277");
// Check connection
if (mysqli_connect_errno())
{
    echo "Failed to connect to MySQL: " .
mysqli_connect_error();
}
$resultIklan = mysqli_query($con,"SELECT
id_iklan,firstname,
lastname,isi_iklan,link_website,tanggal_iklan FROM
`mdl_iklan` where tipe = 'iklan' and
(status_pemasaran = 0 or tanggal_pemasaran =
'$currentDate') order by tanggal_iklan asc");
$resultEvent = mysqli_query($con,"SELECT
id_iklan,firstname,
lastname,nama_iklan,isi_iklan,detail_iklan,tanggal_ik
lan FROM `mdl_iklan` where tipe = 'event' and
status_pemasaran = 0 order by tanggal_iklan asc");
$resultUser = mysqli_query($con,"SELECT
id,firstname, lastname,firstaccess FROM `mdl_user`
order by firstaccess desc");

$result = mysqli_query($con,"SELECT id, username,
email, phone1, lok_prop FROM mdl_user Where
id='$id_user'");
$row = mysqli_fetch_array($result);
$shit = strlen($first_name) + strlen($last_name);
if($shit <= 20)
{
    $nama = $first_name." ".$last_name;
}
else

```

```

{
    if(strlen($first_name)<=20)
    {
        $nama=$first_name;
    }
    else
    {
        $nama = $last_name;
    }
}

$autoCom = mysqli_query($con,"SELECT * FROM mdl_video where
jumlah_report_video < 10");
$rowautoCom = mysqli_fetch_array($autoCom);
$countAutoCom = mysqli_num_rows($autoCom);
$i=0;
while ($rowautoCom = mysqli_fetch_assoc($autoCom))
{

    $source[$i] = "\"".$rowautoCom['judul_video']."\", ";

    $i++;
}
$countTag = count($source);
if($countAutoCom >1)
{
    $variable = array_map("unserialize",
array_unique(array_map("serialize", $source)));
}

```

Kode Sumber C.5 Implementasi Mengisi Testimoni

BIODATA PENULIS



Penulis, Muhammad Rizal Arifin, lahir di kota Surabaya pada tanggal 3 Februari 1992. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dan dibesarkan di daerah asalnya, Surabaya.

Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu SD Negeri MA II 615 Rungkut (1997-2003), SMP Al Hikmah Surabaya (2003-2006), dan SMA Negeri 5 Surabaya (2006-2009). Pada tahun

2009, penulis melanjutkan S1 di Teknik Informatika Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Selama berada di dunia akademi kampus, Penulis aktif dalam organisasi di dunia kemahasiswaan seperti Himpunan Mahasiswa Teknik Computer dan Paduan Suara Mahasiswa ITS.

Dalam menyelesaikan pendidikan S1, penulis mengambil bidang minat Rekayasa Perangkat Lunak. Penulis dapat dihubungi melalui alamat email jhinrizal@gmail.com